DVD ROM
DUPLA DVD

teljes játék

EUROPA UNIVERSALIS 3

magyarul

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1895Ft 2008.05.

Bemutató 28. oldal

MIRROR'S EDGE

Forradalmi akciójáték a Battlefieldek készítőitől

112. oldal

NYERD MEG!

A Sony Ericsson W890 walkman telefont EA mobiljátékokkal!

Bemutató 44. oldal

GRAND THEFT AUTO IV

Minden, amit tudni lehet az év legjobban várt játékáról

A nagysikerű első rész után itt a folytatás!

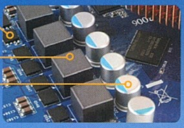
RAINBOW SIX VEGAS 2

Teszt

Quality Components make Quality Graphics Accelerator

Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable 2
- **Lower RDS(on)** MOSFET
- **Ferrite Core** Choke
- **Lower ESR** Solid Capacitor

Ultra Durable 2 Graphics Accelerator Design



GPU zone Average Temp. **Lower 35°C** *

Location	Ultra Durable 2 Graphics Card (Cool)		Traditional Solid Cap Graphics Card (Hot)
1 MOSFET ★	50.9°C	32.4°C Lower ↓	83.3°C
2 Choke ★	47.5°C	21.5°C Lower ↓	69.0°C
3 Solid Capacitor ★	41.5°C	5.7°C Lower ↓	47.2°C

*Ultra Durable 2 vs.Traditional Solid Capacitor VGA

Testing Environment: Run 3DMark 2006 20mins then record temperature. ★under controlled conditions

GV-NX96T512HP

- Powered by GeForce 9600 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub

Ultra Durable 2 · SILENT-PIPE II · NVIDIA PureVideo HD · NVIDIA SLI Ready · V-Tuner3 · HDCP Support · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

www.giga-byte.hu

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE

pc guru Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Mint ahogy azt megszokhattátok, rengeteget utazunk, hogy első kézből informálhassunk benneteket a legújabb játékokról.

Mire ezeket a sorokat olvassátok Grath Amerikában, a Midway sajtóeseményén gyűjti be az infókat, Stöki a Rare angol stúdióban készít interjúkat egy rejtélyes játékkal kapcsolatban, jómagam pedig Londonban, az EA rendezvényen próbálom ki a még be nem jelentett szoftvereket. Hogy mik lesznek ezek? A következő lapszámból minden kiderül, annyit azonban elárulhatok, hogy nem mindennapi bejelentések lesznek!

Na de ne szaladjunk ennyire előre. Végre megérkezett a Rainbow Six Vegas 2 és az Assassin's Creed, de ne feledkezzünk el a GTA 4 összefoglalónkról sem. Mivel a játék hamarosan megjelenik úgy döntöttünk, hogy minden információt összegyűjtünk, amit csak tudni érdemes. Emellett fogadjátok szeretettel a lapban található naptárunkat. Vágjátok ki, hajtsátok háromba és illesszétek össze!

A konzoltulajdonosoknak itt a Gran Turismo Prologe, God of War Chains of Olympus és Bully tesztünk. Mindhárom játék zseniális a maga nemében, így ezeket az írásokat azoknak is érdemes elolvasni, akik egyelőre nem szereztek be valamilyen konzolt a PC mellé.

Sasa

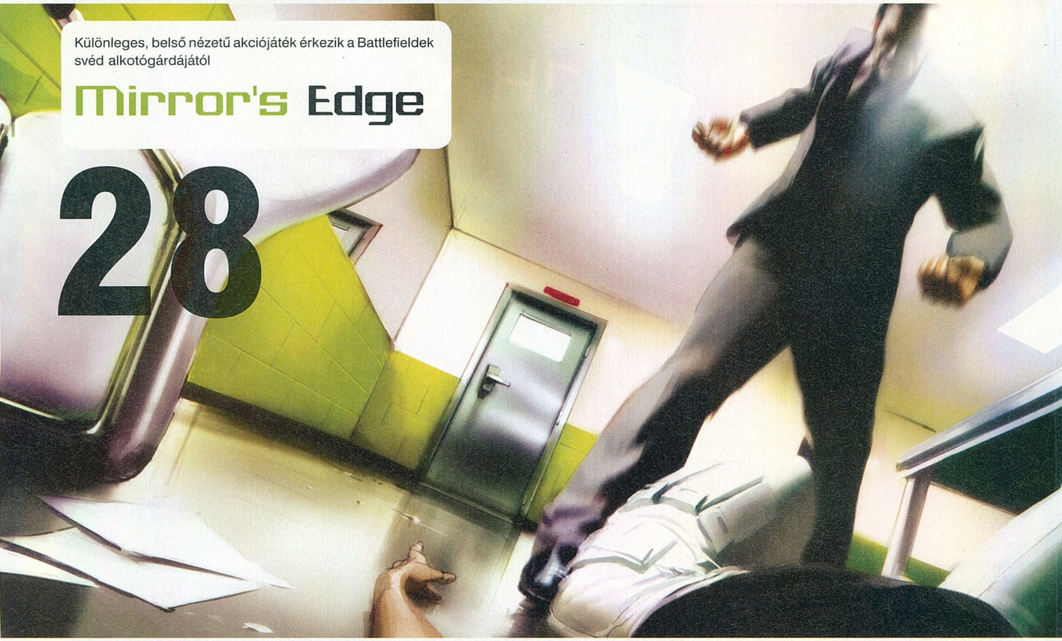
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A pc guru következő száma 2008. MÁJUS 08-án jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...



Előzetes

010 **World in Conflict: Soviet Assault**
Megszereztük az első képeket én információkat a remek World in Conflict első kiegészítőjéből!

012 **Runaway: Twist of Fate**
015 **WET**
018 **Lost Planet Colonies**
015 **Battlestations: Pacific**

022 **Warhammer: Battle March**
A Warhammer Fantasy világát imádjuk, úgyhogy ezt a kiegészítőt is várjuk szeretettel

024 **The Sims 3**
A Sims 2 minden idők legsikeresebb PC-s játéka, így talán nem kevesen várják a híreket a harmadik részről. Szabadon bejárható város, még több lehetőség!

028 **Mirror's Edge**

038 **Aliens: Colonial Marines**
Az idegenek végre az első filmekhez méltó minőségben jelennek meg a képernyőkön!

044 **Grand Theft Auto 4**
Minden, amit csak tudni lehet a legújabb GTA-ról. Csak a PC-s megjelenési dátum bizonytalan...

052 **Alone in the Dark**
A legutóbbi játék, és persze az Uwe Boll-film alaposan megtépázta e sorozat tekintélyét, de az új játék talán minden csorbát kiköszörül.

Teszt

056 **Assassin's Creed**
Végre megérkezett a már most legendás játék PC-s változata!

060 **Rainbow Six Vegas 2**
Kiegészítőként jobban értékeltük volna, de még teljes áron sem okoz nagy csalódást

066 **Turning Point: Fall of Liberty**
068 **Imperium Romanum**

070 **Command and Conquer 3: Kane's Wrath**
A milliók által imádott világ 20 évét kísérhetjük nyomon ebben a kiegészítőben

074 **Warhammer 40K: Soulstorm**
076 **Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East**
076 **RACE 07**

077 **Spiderwick Chronicles**
Átlagosnál jobb filmhez átlagosnál jobb feldolgozás dukál.

077 **Hard to be a God**
078 **Sam and Max 2.3-2.4**
080 **Seven Kingdoms Conquest**
081 **Warriors Orochi**
082 **UEFA Euro 2008**
092 **Gran Turismo 5 Prologue**

096 **Bully: Scholarship Edition**
A Bully tulajdonképpen egy GTA az iskolában: szabadon bejárható táj, millió küldetés és rengeteg humor

080 **God of War: Chains of Olympus**
096 **Zack and Wiki: Quest for Barbados' Treasure**
096 **Condemned 2: Bloodshot**

Hardver

100 **Nokia Morph**
101 **Cooler Master Cosmos S**
102 **Axiotron ModBook**
103 **ASUS ZXI**

44

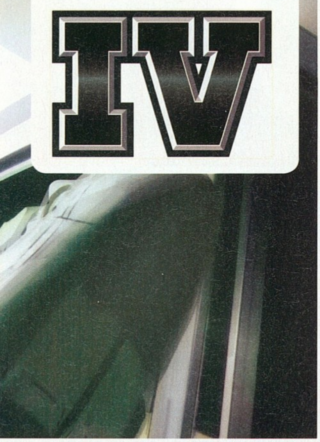
A Grand Theft Auto 4 valószínűleg az év egyik legnagyobb durranása lesz - és most minden titkát felfedjük!

38

Aliens
Colonial Marines

Az idegenek már a spájzban vannak! Meg az álmenyezetben! Meg a falakban! Meg az ajtók mögött, az épületekben és a szabadban! Mindenütt!

A Race Driver sorozathatalmas változásokon megy keresztül az új, Grid névre keresztelt új epizódban. Három földrész, 45 kocsi, adrenalindús versenyek...



105 **Sandisk Sansa Fuze**
105 **Razer Salmosa**
106 **Cebit 2008**
108 **AMD 790G**
110 **nVidia 9800GX2**
113 **Játékok mobiltelefonra**
114 **Homok a gépezetben**

Rovatok

082 **Képkockatörténelem 4**

084 **Gondolatébresztő**
Blogok - mike ezek, miért jók ezek, és miért tudsz te isilyet nyitni a PGO-n

086 **Nosztalguru**
088 **Játékmentőöv**
120 **Levelezés**

122 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és zene. Ahogy megszokhattátok!

Elindultak az online szerverek a PC Guru Online-on. Mivel játszottál PC-n online szerveren utoljára?

Sasa
Szégyellem, de utoljára a PC GURU Lanpartyk alkalmával Counter Strike-oztam. Több, kevesebb, sőt, őszintén szólva inkább kevesebb sikerrel. Azt azonban sosem felejtem el, amikor 2000-2002. között minden nap halálra Quakeztük magunkat a szerkesztőségben Chrissel és Shoebaronnal.

Bate
Lehet dobni a köveket, de engem általában teljesen hidegen hagy az online játék. Utoljára a Diablo 2-őt nyomtam ilyen környezetben, de mostanában nem nagyon tervezem, hogy ismét felmerészkedem az internet ezen területére. Talán ha lesz Diablo 3, de az se holnap lesz...

Joc
Évekkel ezelőtt mikor pár alkalommal leültem a szerkesztőség tagjaival LAN-on Quake-ezni, annak mindig gyalázatos verés lett a vége. (A partyk előtt csak úgy hívtak, hogy „gyere Joc, kell a frag".) Így aztán eme tapasztalatokra hagyatkozva inkább hanyagolok mindenféle online játékot.

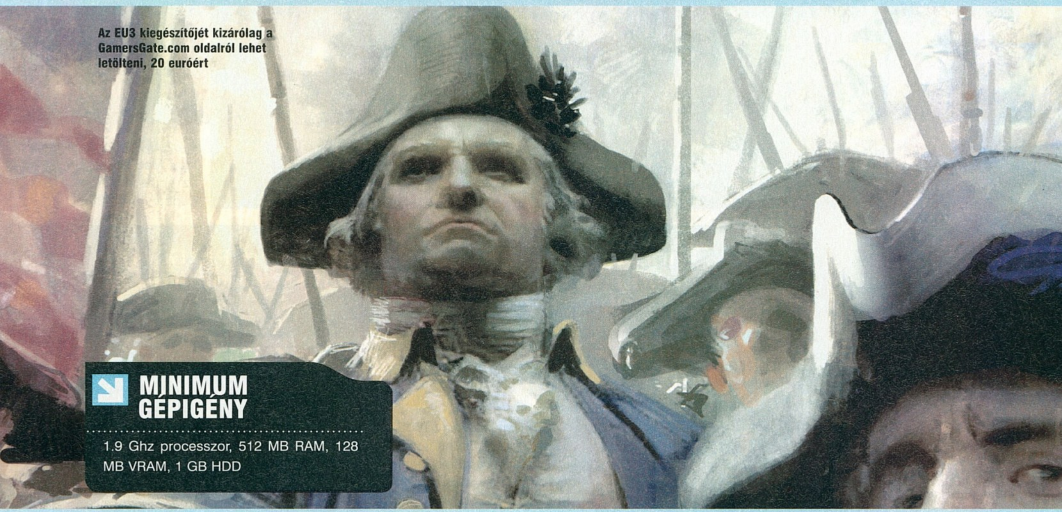
Gaben
Szerintem jó dolog. Nagyon sok másra abszolut nem fordítható időt pazarolhatunk el így online. Például tegnap is láttam hogy Chris krokodilokat horgászik ki egy tóból. Hosszú percek teltek el így a semmivel, persze Chris ezt egészen máshogy látta... Azért PCG Onlie rulez srácok!

Ricco
Természetesen a World of Warcraft online az a játék amit még mostanában is gyakran játszom, másra nem emlékszem, ja talán még a Doom-ot a múlt század elején LAN-on. Ami még majd újra lázba hozhat az majd talán a Diablo 3 lesz, ha lesz...

Grath
Mivel mostanában átszoktam az X360-as Call of Duty 4, Halo 3, Battlefield Bad Company (béta) partikra, nálam is kicsit korábbra kell visszamenni, hogy PC-s élményekről számolhassak be. Ez jellemző módon a Halo 2 PC-s megjelenésekor, és az utána következő hónapokban volt...

Chris
Utoljára tegnap játszottam egy kis WiC-ot. LAN-on pedig a Starcraft első részével nyomultam utoljára, amit nagyjából minden hónapban egyszer elővesszünk barátaimmal, s egy jó kis pizzázás közepette elismerően bólogatunk, hogy ez bizony még mindig a világ legjobb stratégiai játéka.

Darths
Régóta terveztem online szerverek indítását, hát most sikerült végre. Jómagam rengeteget játszom online, nagy kedvencem jelenleg a CoD4, de sűrűn előveszek régebbi játékokat is, mint például Jedi Academy, BF2142, R6 Vegas multija, sőt, a PES válogatottal „versenyszerűen" is űzöm az ipart...



Az EU3 kiegészítőjét kizárólag a GamersGate.com oldalról lehet letölteni, 20 euróért

MINIMUM GÉPIGÉNY

1.9 Ghz processzor, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1 GB HDD

EUROPA Universalis 3

fejlesztő > Paradox kiadó > Paradox web > www.europauniversalis3.com

irta · NightBagoly

Amióta a stratégiai játékok divatba jöttek, két igen élesen elkülöníthető úton haladnak. Az egyik, a némileg egyszerűbb vonal, a valós idejű megoldásoké, amelyek zömében inkább a klikkelési sebességünk és a csapataink összetétele számít, semmint a döntéseink. A másik a körökre osztott játékoké, melyek összetettebbek, lassabbak voltak, így némileg kisebb, de annál lelkesebb közönségre tettek szert. Az Europa Universalis-sorozat azonban úgy döntött, saját utat vág magának a stratégiák között, és, bár alapvetően valós idejű, mégis, jelentősen jobban hasonlít a régi idők megfontolt, körökre osztott programjaira, semmint a különböző 'Craftokra.

> „Még több nemzet, még több lehetőség, még több intrika és harc - ez az EU3!"

A játékban 1453 és 1789 között kell ténykednünk, ennyi időnk lesz rá, hogy a közel 250 népcsoport közül az általunk kiválasztottat győzelemre vigyük. Igaz, ez a kifejezés nem feltétlenül helytálló az EU3-mal kapcsolatban – nincs ugyanis feladat, amit végre kell hajtanunk, hogy utána egy záróvideót megtekintve hidegvérrel tudjunk örülni teszem azt a magyarok világuralmának. A program ráadásul komolyabb célokat sem ad nekünk: diplomáciával, kereskedelemmel és háborúval folyhatunk bele a régi világ történelmébe, birodalmakat igázhatunk le vagy házasíthatunk be a sajátunkba, de az, hogy mennyire vagyunk sikeresek, nem egy designeri célkitűzés elérése jelenti, hanem a belső mérce, amely mindenkinek a sajátja, és amely miatt a program hosszú hónapok múlva is újra és újra kihívást tud majd jelenteni. Legalább akkora élmény lesz ugyanis a törökökkel meghódítani Európát, mint egy kis nevesincs nemzetből a földgolyó legnagyobb kereskedelmi hatalmává nőni.

Ha tehát valamit le lehet szögezni, az az, hogy az Europa Universalis 3 nem könnyed játék. Bonyolult, szerteágazó, olyan, ahol egy-egy döntésünket néha hosszú percekig mérlegelnünk kell – ezzel kapcsolatban jön elő az első dolog, amely miatt nem lehet csak úgy félvállról „levalósidejűzni" a programot: az időmanipulálás, amely segítségével, akár csak régen a SimCity-ben, itt is felgyorsíthatjuk, lelassíthatjuk, vagy akár teljesen meg is állíthatjuk az idő menetét. Ha épp nincs háború, és csak terjeszkedünk (provinciákat foglalunk el, sereget gyártunk…) nyugodtan történhet minden a szokásosnál kétszer gyorsabban. Háborúban, illetve egy már gigantikussá nőtt birodalmat irányítva azonban már szükség lehet rá, hogy egy kicsit befagyasszunk mindent, hogy komótosan, megfontoltan adhassuk ki parancsainkat, amelyek aztán az idő újraindításával végre is hajtódnak.

Ahhoz, hogy a dolgunk jelentősen egyszerűbb legyen, két komoly dolog áll a rendelkezésünkre: az egyik a teljes magyar felirat, amelynek hála mindenki, aki hajlandó három percnél többet áldozni arra, hogy megértsen egy számítógépes játékot, hamar kiismerheti az EU3-at, a másik pedig a kezelőfelület, amelyben a legaprólékosabb statisztikákon keresztül minden fontos információhoz hozzájuthatunk. Statisztikákra pedig szükség is lesz, hiszen globális stratégiai programról beszélünk, nem pedig „apró"

taktikairól, így minden egyes harcot, minden egyes provincia elhódítását (amelyből, nem csalás, nem ámítás, több mint 1500 áll majd a rendelkezésünkre) komoly tervezés kell, hogy megelőzzön: elég egy rossz lépés, egy rossz birodalommal való kukoricázás, és mire észbe kapunk, már odáig szépen növekedő országunk romjain a törökök vagy a svédek vacsoráznak. A mesterséges intelligencia könyörtelen módon kihasznál minden hibát, minden elszúrt részletet: egyrészt, ahogyan az lenni szokott az ilyen típusú programoknál, hidegvérrel csal, másrészt pedig, ellentétben a sorozat eddigi részeivel, már-már elhiteti velünk, hogy valódi ellenféllel állunk szemben. Bár nagy csavarokra és zseniális húzásokra nem képes, de remekül használja ki a rendelkezésre álló erőforrásokat, és a választott népével bármikor képes annak előnyeit kihasználva előre törni.

Kár köntörfalazni, a rengeteg lehetőséghez meglepően puritán külső tartozik. Bár a fejlesztők, hogy egy kicsit csitítsák a népharagot, igyekeztek 3D-be ültetni gyermeküket, azonban az újszülött, ha fogalmazhatunk így, még csak torzabb lett ennek a lehetőségnek hála. Azonban, és ez most nem mentegetőzés, hanem tény, egy ilyen programban a legutolsók között kell górcső alá venni a megjelenítést: a tengernyi lehetőség miatt az embernek olyan érzése van, mintha egy gyönyörűen megmunkált, táblás társasjátékkal foglalkozna, semmint egy számítógépes programmal. A magyar feliratoknak, illetve a hihetetlen komplex mechanizmusnak köszönhetően az ember percek alatt világhódító nagyúrnak érezheti magát, aki, ellentétben az eddigi RTS-ekkel, itt tényleg nemzetek, birodalmak, sőt, világok sorsáról dönt majd. Ráadásul van kooperatív birodalomvezérlés, szóval a multiplayer sem marad ki a szórásból! Érdemes próbát tennie vele mindenkinek, hiszen korunk megfáradt koncepciói között ez a hibrid legalább annyira üdítő, mint egy jeges tea a sivatagban: minden korty után úgy érezzük, újjászülettünk.

DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Végre barátságos méretű teljes játékunk mellett lehetőségünk volt alaposan feltölteni lemezünket egyéb nyalánkságokkal is, melyek közül elsőként természetesen PCG Live rovatunkat ajánlanám figyelmetekbe. A népszerű játéktesztjeink közt megtalálhatjátok szokásos Külvilág rovatunkat is. Örömmel jelentjük, hogy sikerült szert tennünk az ESET Smart Security című vírusirtó/tűzfal/spam-blokkoló programra, melynek teljes verziójához mostantól minden hónapban egy kód segítségével ti is ingyen hozzájuthattok.

Jack Keane

Rajzfilmszerű grafikájával és vicces történetével próbálja meg a Jack Keane kiadója vásárlóira tuszkolni legújabb játékát, melyet a kalandjáték-kedvelő olvasónk örömmel fognak telepíteni számítógépükre. Az idehaza magyar nyelven forgalomba kerülő játék rövidke demójában ízelítőt kaphattok mindabból, ami a végleges változatban vár rátok: egyszerűbb fejtörők, komikus jelenetek és persze a kihagyhatatlan banális történet.

Penumbra: Black Plague

Az biztos, hogy a Penumbra című alkotás nem arról lesz emlékezetes, hogy még a Gears of War grafikáját is kenterbe verte. Sokkal inkább hangulata és viszonylag újítónak ható játékmenete az, ami megragadja a játékost (bár ezt a valós idejű-fizikájú pakolászást már megismerhettük a csúfosan leszerepelt Trespasserben évekkel ezelőtt). A lényeg, hogy ennek a legutóbbi számunkban tesztelt programnak most megérkezett a próbaváltozata, erős idegzetűeknek!

ESET Smart Security

Adware-ek, kémprogramok és jó néhány ártalmas szoftver lapít az internet sötét bugyraiban, és csak arra várnak, hogy betörhessenek gépünkre. Ezért ezen számunktól teljes verziós ESET Smart Security szoftverrel gazdagítjuk DVD-nk tartalmát! További információkat DVD-mellékletünkön találhattok.

Ehavi kód: tv7suj

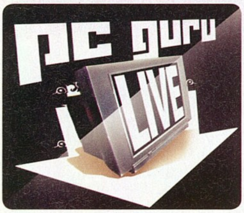
Érvényesség: 2008.04.10-2008.05.31

The Club

Bár nagyon megtévesztő, a hangzatos cím nem egy táncklub szimulátort, hanem egy agyatlan lövöldözős játékot takar, amiben főhőseinket FPS nézetben irányíthatjuk. A DVD-n található közel két gigás demóban két pályán tehetitek próbára reflexeiteket és türelmeteket, és a cél hasonlóan egyszerű, mint maga a játék: szerezz minél több pontot úgy, hogy minél gyorsabban és pontosabb lövésekkel likvidálód ellenfeleidet. Használd fel a pálya lehetőségeit, lődd ki a falra ragasztott koponyákat, keresd fel a titkos helyszíneket, fegyverraktárakat., ne hagyd lejárni a pontszorzót. Az idő ketyeg, a pontok gyűlnek. A program kicsit hajaz a Max Payne-re, de hasonló hangulatot, kidolgozott történetet ne várjatok!

Sins of a Solar Empire

A minőségen megdöbbenve és ennek köszönhetően kitörő lelkesedéssel (no meg senki által nem várt eladásokkal) fogadta a játékostársadalom a szinte semmiből előtűnő Sins of a Solar Empire című űrstratégiai játékot, amit még sokat látott stratégai-gurunk Joshua is elismerő, 88%-os értékeléssel jutalmazott előző számunkban. Mostanra befutott a játék demója, aminek kipróbálását minden stratégának csak ajánlani tudjuk. A közel 600 megás csomag négy oktató- és két sima pályát tartalmaz, úgyhogy teljesen elsajátíthatjuk az irányítást, és belekóstolhatunk a nagy kaland elejébe. Igaz, nem árt neki az erős gép, de ha ez megvan, a jó szórakozás biztosított.



PCG Live!

Vidám hangulatban teltek aktuális PCG Live videóink felvételei, melyek közül ismét kiemelnénk Külvilág rovatunkat, amit épphogy sikerült rögzítenünk – az utómunkálatokról nem is beszélve. Ezen kívül felkerült három játék videóbemutatója is, az Assassin's Creed és az új C&C 3 kiegészítő mellett megtekinthetitek Frontlines tesztünket, ami sajnálatos mód késve érkezett előző elkészülésekor. Valamint meghallgathatjátok Darths örömujjongásait, miközben górcső alá helyezi a Knights of the Force című MOD-ot.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

TAVASZI JÁTÉKÖZÖN!

Rainbow Six: Vegas 2* | C&C 3: Kane's Wrath | Assassin's Creed* | Warh. 40K DoW: Soulstorm

Sims 2: Konyhai... | Heroes 5: Kelet törzsei | Call of Duty 4 | Frontlines: Fuels of War | Lost

Starcraft+Brood War | Warcraft 3 + Frozen T. | Diablo 2 + Lord of D. | Unreal Tournament 3 | Gears of War | Half-Life 2 Ep. 1+2*

Ghost Recon Adv. W. 2 | Resident Evil 4 | Prince of Persia 1+2+3 | Splinter Cell 1+2+3 | Splinter Cell Double A. | Rainbow Six Vegas

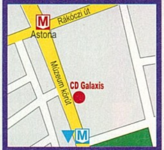
BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ
Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Act of War Gold.....2 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H ..5 990
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HU.....2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Agon 2 HU.....4 990
Anno 1503 Gold.....1 990
Anno 1701 HU.....4 990
Assassin's Creed*.....7 990
Baldur's Gate Saga.....2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.....3 990
Battlefield 2 Deluxe.....3 990
Battlefield 2 Complete.....11 990
Battlefield 2142 Deluxe....11 990
Battlestations Midway.....1 990
Beowulf HU.....4 990
Bionicle Heroes.....1 990
Bioshock.....6 990
Black & White 2.....3 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blazing Angels 2: Secret....6 990
Blitzkrieg Anthology.....2 990
Blitzkrieg 2 Anthology.....4 990
Boiling Point HU.....1 990
Brothers in Arms HU.....2 990
Brothers in Arms EiB.....2 990
Bus Driver.....1 990
Caesar 4 HU.....1 990
Call of Duty Deluxe.....3 990
Call of Duty 2.....2 990
Call of Duty 4 Modern W....9 990
Céh 2 (Guild 2) HU.....4 990
Championship Man. 08.....3 990
Chronicles of Narnia.....1 990
Civilization 3 Complete.....1 990
Civilization 4.....2 990
Civilization 4 Complete.....6 990
Code of Honor: Idegenlég..2 990
Codename Panzers P.1 H 990
Codename Panzers P.2 H 990
C.Panz ColdWar (tavasz)*11 990
Colin McRae DiRT, HU.....4 990
Combat Flight Simulator 3. 2 990
Command&Conquer pakk .7 490
C&C Generals Deluxe.....3 990
C&C 3: Tiberium Wars H..11 990
C&C 3: Kane's Wrath HU...7 490
Commandos Strike Force..1 290
Company of Heroes goty...6 990
Company of Heroes Gold 11 990
Conflict Denied Ops.....10 990
Cossacks 2 Gold.....4 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source.....7 490
Crysis HUN.....11 990
Dark Messiah of M&M, H...2 990
DarkStar One.....1 990
Diablo 2 Gold.....3 990
Disciples 2 Gold.....1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3.....3 990
Driver 3.....1 990
Driver Parallel Lines.....4 990
Ducati World Championship .990
Dungeon Lords Collectors .2 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Empire Earth 2 Gold HU....1 990
Empire Earth 3 HU.....3 990
Enemy Territory: Quake W.6 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
F1 Padlógáz HU.....1 990
Fable HU.....1 990
Fahrenheit.....1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Far Cry.....990
F.E.A.R. Gold HU.....2 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU.....3 990
FIFA 08 HU.....11 990
FIFA Manager 07.....3 990
FIFA Manager 08.....11 990
Flatout 2.....1 990
Flight Simulator 2004.....4 990
Flight Simulator X Deluxe 11 990
FS kiegészítők, /-től.....4 790
Football Manager 2008.....9 990
Frontline Kurszki csata HU 5 990
Frontlines: Fuels of War.....9 990
Fuvarmágnás HU.....5 990
Gears of War HU.....4 990
Ghost Recon Adv. W. 2.....2 990
Glory of the Roman Emp ...1 990
Gothic 2 Gold.....1 990
Gothic 3 HU.....3 990
Grand Theft Auto 3.....2 790
GTA Vice City.....2 790
GTA San Andreas.....3 990
GT Legends HU.....1 990
GTI Racing HU.....1 990
GTR (FIA GT R.) HU.....1 990
GTR 2.....4 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /onl....6 990
Guild Wars Nightfall /onl. ...6 990
GW Eye of the North kieg.!5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gun.....2 990

Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Haegemonia Gold HU.....1 990
Half-Life 2.....3 990
HL 2 Orange Box.....11 990
HL 2 Episode 1+2*.....7 490
HL 2 Portal*.....3 990
HL 2 Team Fortress 2*.....7 490
Halo.....3 990
Halo 2 (csak Vista).....6 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Hard Truck A Rise of Clans4 990
Harry Potter játékok, /db....3 990
HP 5 Főnix rendje HU*.....3 990
Hellgate London.....11 990
Heroes of Might&Magic 3c.1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU.....4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU ...6 990
H.5 Kelet törzsei HU.....6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold1 990
Hospital Tycoon HU..... 3 990
Icewind Dale Saga.....1 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Imperium Romanum HU 6 990
Jack Keane HU.....4 990
Jade Empire Spec. Ed.HU.3 990
Jericho (Clive Barker's) H..7 990
Joint Task Force HU.....1 990
Juiced 2.....7 990
Kane & Lynch (+dvd film)...3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3.....2 990
Knights & Merchants 2 HU ...990
Knights of Honor.....1 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego termékek (EVM), /db.1 990
Lock On.....2 390

Loki.....4 990
Lord of the Rings Online ..11 990
60 napos Gamecard.....7 990
Lost HUN.....7 990
Medal of Honor Warchest..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne ..11 990
Medieval Total War 2.....4 990
Medieval 2 + Kingdoms.....8 990
MotoGP 2.....1 990
MotoGP 07.....7 990
MotoRacer 3 Gold.....1 990
NBA 07.....3 990
NBA 08.....11 990
Need for Russia: Great. H. 1 990
NCSoft Gamecard 60nap ..7 990
NFS Most Wanted.....3 990
NFS Carbon HU.....3 990
NFS ProStreet HU.....11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.3 990
Neverwinter Nights 2.....5 990
NHL 07.....3 990
NHL 08.....11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Overlord HU.....3 990
Painkiller.....1 990
Panzer Elite Action.....1 990
Paraworld HU.....1 990
Pokoli Szomszédok HU.....990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Port Royale 2 HU.....1 990
Prey.....2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W......990
Prince of Persia 1+2+3.....2 990
Project Snowblind.....990
Quake 4.....3 990
Race 07 HU.....7 990

Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas.....2 990
Rainbow Six Vegas 2*.....7 990
Rayman Raving RabbidsH 3 990
Red Faction 2.....1 990
Resident Evil 3.....1 990
Resident Evil 4.....2 990
Restaurant Empire HU.....990
Richard Burns Rally.....1 290
Rise of Nations Gold.....2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HU.....1 990
Runaway 2 HU.....1 990
Rush for Berlin HU.....1 990
Sacred Gold.....1 990
Safecracker.....990
Screamer 4x4 HU.....990
Secret Files Tunguska.....1 990
Serious Sam 2.....2 990
Settlers 2 10th Anniversary2 990
Settlers 6 HU.....6 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..5 990
Shrek 3.....3 990
Silent Hunter 3 HU.....2 990
Silent Hunter 4 HU.....6 990
Sim City 4 Deluxe.....3 990
Sim City Társadalmak HU11 990
Sims Deluxe.....3 990
Sims Kiegészítő Pack 1.....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2.....3 990
Sims 2 HU.....8 990
Egyetem.....7 490
Éjszakák.....7 490
Vár az üzlet.....7 490
Házi kedvenc.....7 490
Évszakok.....7 490
Jó utat!.....7 490

Szabadidő.....7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok.....2 990
+Bulis cuccok.....2 990
+Divatos H&M cuccok.....2 990
+Trendi Tini cuccok.....2 990
+Konyhai és fürdőszobai. 2 990
Sims Laptop: Állatos k.HU .3 990
Kervárosi Krónikák HU 3 990
Hajótörött Krónikák HU 7 490
++Stílusmánia Sims2-höz ..2 990
Soldier of Fortune Payback9 990
Spellforce Platinum.....1 990
Spellforce 2.....2 990
Spellforce 2 Gold.....6 990
Spiderman.....2 990
Spiderman 3(Pókember 3).9 990
Spiderwick Krónikák HU 5 990
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Chaos Theory2 490
Splinter Cell 1+2(angol)+3 2 990
Splinter Cell Double Agent.2 990
Stalingrad.....1 990
S.T.A.L.K.E.R......6 990
Star Trek Legacy.....1 990
Star Wars Battlefront.....3 990
Battlefront 2.....5 990
Empire at War.....3 990
Knights of t. Old Republic 3 490
KOTOR 2.....3 990
Lego Star Wars.....1 290
Lego Star Wars 2.....3 990
Republic Commando.....4 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
régebbi SW játékok, /db...3 490
Starcraft Gold.....1 990
Supreme Commander.....7 990
Supreme Comm. Gold.....11 990
SWAT 4 Gold HU.....1 990

S.W.I.N.E. - HU.....990
Született feleségek.....2 990
Tabula Rasa Exclusive /on.7 990
Terrorist Takedown 2 HU ...2 990
Test Drive Unlimited.....3 990
Thief 3.....1 290
Timeshift HU.....3 990
Tini Ninja Mutant Turtles 2 990
Titan Quest Deluxe kiadás.6 990
Titan Quest Gold.....9 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend.....3 690
Tortuga 2 A két kincs HU....2 990
Trackmania United HU.....1 990
Train Simulator.....2 990
Transformers.....9 990
Turning Point: Fall of L. H*.7 990
Two Worlds.....4 990
UEFA Euro 2008*.....7 490
UFO Afterlight HU.....2 990
UFO Földönkívüliek HU.....4 990
UFO Trilógia (2:HU,1:EN) ..4 990
Universe at War.....9 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
War Front HU.....3 990
Warcraft 3 Gold.....3 990
Warhammer Mark ofChaos4 990
Wh 40K: Dawn of W. Goty .1 990
Dawn of War Soulstorm ...7 990
Witcher HU.....7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
World in Conflict HU.....3 990
World of Warcraft.....3 490
WOW Burning Crusade ...4 990
WOW BattleChest.....8 990
60 napos Gamecard.....7 990
X3: Reunion.....1 990
Xpand Rally.....1 990
Zoo Tycoon 2 HU.....2 990

...raink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.04.10-04.30., III. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

WORLD IN CONFLICT™ ★SOVIET ASSAULT★

Fejlesztő > Massive **Kiadó** > Vivendi
Megjelenés > 2008. negyedik negyedév

A World in Conflict ugyan nem bizonyult akkora kereskedelmi sikernek, mint amit minősége alapján megérdemelt volna, de szerencsére ez nem akadályozza meg a fejlesztőket, hogy elkészítsenek egy kiegészítőt. Igaz, a háttérben az áll, hogy ebből is jön a kibővített konzolos verzió, és annak az extráit kapjuk meg mi is egy kedvezően árazott expanzió képében.

Ha már a kiegészítő címe Soviet Assault, nyilván az alapjátékban sajnálatos módon elhanyagolt ruszkiké lesz a főszerep. Kapunk egy új kampányt, mely a korábban látott eseményeket a támadó szovjetek szemszögéből mutatja be, és a végére minden bizonnyal elfoglalhatjuk a gaz imperialisták minden menedékét, fő hadállásait. Nagy kár, hogy a sztori, bár hosszában nem marad el az alap World in Conflict kampányától, nagyrészt ugyanazokon a pályákon játszódik, mint az. Igaz, a napszakokat, az évszakokat megvariálták, szóval ilyen téren lesz változás, de a használandó taktikák terén a rutinos játékosoknak nem lesz sok töprengenivalója.

Az oroszok története persze csak másodlagos, hisz a WiC mindig is a multiplayerről, a fantasztikus, taktikázós ember-ember elleni viadalokról szólt. Ez most sem lesz másként, az viszont kis csalódás, hogy mivel nem mertek túlságosan hozzányúlni az alapokhoz, alig néhány új egységet kapunk. Megjelennek például a hajók - nem anyahajókra kell számítani, hanem kisebb és gyorsabb naszádokra. Aztán van egy ígéretünk, miszerint egy chronoplane nevű egység is megjelenik, de hogy ez pontosan mit is fog tudni, az egyelőre nem ismert.

A konzolos kiadás még két extrával rendelkezik, melyekről nem tudni, hogy belepakolják-e a PC-s csomagba is: egy rakat új multiplayer pálya, illetve a hanggal irányítható egységek, rendelhető különleges támadások. Meglátjuk, hogy ezeket nélkülöznünk kell-e (utóbbi mondjuk inkább poén PC-n, ahol az egér kellően gyors e manőverekre), legkésőbb a Soviet Assault októberi megjelenésekor.

A hősök ezúttal hatalomra éhes szovjet katonák lesznek...

Sajnos a képek nem mutatják be az új egységeket, ezek leleplezésére nyárig várni kell

WAR ROOM

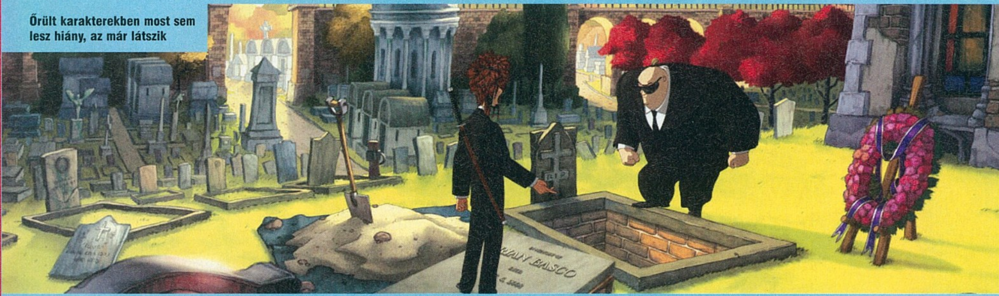
A konzolos verzió fő újdonsága az online világháború lesz, mely a leírás alapján nekünk egy ordenáré nagy Endwar-koppintásnak tűnik. Egyelőre nem tudni, hogy ez bekerül-e a PC-s változatba. A világtérképet három hadszíntérre osztották, összesen vagy 20 pályával, és ezeken küzdve harcolhatunk majd a világuralomért. Ha kellő számú meccset nyertünk egy adott helyen, az végleg a mienk lesz, és valami bónuszt kapunk az adott hadszíntérre – ha valaki meghódít mindent, a móka kezdődik elölről.

A látvány finoman szólva sem romlott, a World in Conflict még ma is gyönyörű

RUNAWAY: Twist of Fate

Fejlesztő > Pendulo **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2009

Mivel a Runaway 2-nek gyakorlatilag „akció" közben lett vége, a rajongók cirka egy éve várják, hogy kiderüljön, mi is történik Ginával és Briannal. Nos, hiába jön a következő Runaway, ők rághatják tovább a körmüket, mert a Twist of Fate nem folytatja a sztorit, hanem egy teljesen különálló történetet dolgoz fel, amely újoncoknak is minden gond nélkül befogadható lesz (erre azért van szükség, mert a játék más, „Runaway-szűz" platformokon is kijön). A történet Brian kamu-temetésével indul, és Ginát kell irányítanunk, de az első fejezetet követően már szinte végig a maszkulin hős lesz az aktív főszereplő. A játékmenet marad a régi, békés stílusú, viszont a hangulat és az új történet kicsit felnőttesebb, komolyabb lesz. Ezzel szöges ellentétben áll mondjuk a csodás, továbbra is meseszerű grafika, de emiatt nem fogunk panaszkodni...

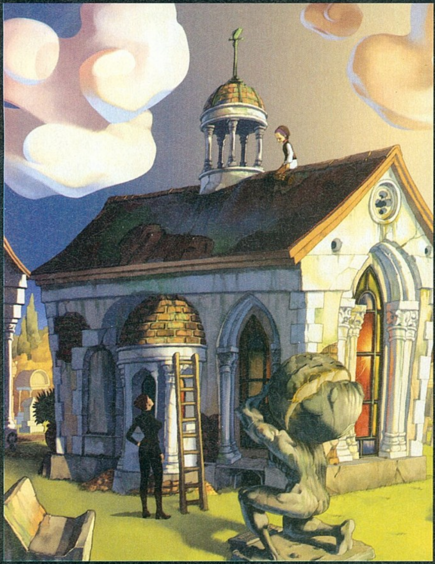


Őrült karakterekben most sem lesz hiány, az már látszik

FERRARI Project

Fejlesztő > Blimey! **Kiadó** > 10Tacle **Megjelenés** > 2009.

Az igazi autószimulátorok kedvelőinek talán utolsó bástyája az egykori SimBin, azaz a jelenleg Blimey! néven futó brigád. A GTR két részének megalkotása után most egy sokkal nemesebb fába vágták a fejszéjüket: ők fogják elkészíteni a Ferrari hivatalos játékát. Az egyelőre csak munkacímen futó darab valami olyan lesz, mint a Porsche Unleashed volt a NFS fénykorában: egyetlen márkára, annak történelmére, híres versenyeire, legendás gépeire koncentráló program. Csak itt persze a szimuláció megint az egekben van, még azt is szimulálja a játék, hogy a benzintankban hányódó nafta a kanyarokban lötyhölődve hogyan hat ki a vezethetőségre (szerény véleményünk szerint ennek már nem sok értelme van, de hadd legyen meg azok öröme, akik erre izgulnak...). A végletekig élethű szimuláció mellé a grafikán is rengeteget dolgoznak, így minden járgány pontosan úgy néz ki, mint a valóságban, így még a PS3-as Gran Turismo szintjét is sikerült lekörözni, ami azért nem kis teljesítmény. Reméljük a körítéssel, az extrákkal és a változatos versenyekkel sem lesz gond, mert ha ezek is stimmelnek, ezzel a programban minden autóimádó megtalálja a számításait.



Warhammer Dawn of War 2

A Relic bejelentette, hogy három kiegészítő után készülget a Dawn of War 2! A 2009-re várható játékot következő számunkban bővebben is bemutatjuk, addig is következzen pár információmorzsa. Eddig az űrgárdistákat és az orkokat fedték fel a játszható fajok közül, és e fajok kampányát akár többen, kooperatív-módban is leküzdhetjük. A mesterséges intelligenciát a Company of Heroesból szedték, a játékmenet viszont marad a régi. Az Istencsászárnak hála!

PC Guru Online vs maradék internet

Mivel Darths most igen közel ül hozzánk, nap mint nap vadul ostoroz minket, hogy vegyünk részt még jobban a PC Guru Online életében. Ő ugyan képes attól is felizgulni, ha feltölthet újabb 63 képet egy mongol játék galériájába, de mi, objektív újságíróként arra jutottunk, hogy alaposan ki kell vizsgálnunk: vajon a PGO vagy az internet fennmaradó része a jobb.

JÁTÉKOK: A kollegák mindent megtesznek, hogy minden játékról a lehető legtöbbet megtudhass. Legyen szó régi, elfeledett klasszikusokról, vagy épphogy bejelentett csodavárományosokról, nálunk mindent megtalálsz. Sőt, most már a konzolos rovatunk is beindult!

JÁTÉKOK: Úgy tudjuk, van még néhány weboldal odakünn a világhálón, melyek játékokkal foglalkoznak, párat meg is néztünk, de igazság szerint nem érhetnek a nyomunkba. Elvégre hol találsz még lelkendező cikket a Mount and Blade-ről?

1 : 0

BLOGOK: Minden szerkesztőnk blogot vezet az oldalon, ez már csak azért is jó, mert így szinte szemtől szemben el lehet őket küldeni mindenhová. Plusz Chris WoW-függéséről regél, Bate köteteket ír mindenről, Grath titkokat fecseg ki és Flatline-ról nem is beszéltünk.

BLOGOK: Blogol ma már boldog és boldogtalan, mindenki, akinek van net-elérése, de hát őszintén, ezek kit érdekelnek? Amíg Darths rémes ízlésével nem borított ki egyszer sem, nem éltél még igazán! A fejlesztői blogok jók, de ezeken mi is dolgozunk...

2 : 0

PRON/WRZ: Áldottak a lelki szegények, akik nem is értik a kategóriát. Na igen, ebben a tekintetben bizony a PGO-nál némileg többet tud a világháló fennmaradó, zabolázatlan része. Még jó, hogy ezek a témák senkit nem érdekelnek...

PRON/WRZ: Úgy hallottuk, van egy-két weboldal, melyek ilyen alvilági témákkal foglalkoznak. Nem hinnénk, hogy túl népszerűek, de mivel ez egy objektív vizsgálat, el kell ismernünk, ilyen téren többet is tudhatnánk.

2 : 1

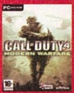
Hát igen, tudományos vizsgálatunk is megerősítette: a PC Guru Online megújult, 3.0-ás verziója majdnem mindenben többet nyújt, mint a maradék internet. Próbáljátok ki ti is!

TOP 10

Amerika - 08.03.09-08.03.15

THE SIMS 2: FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Új Sims-kiegészítő, új szereplő a toplista élén...
PC GURU 08.02 85%

WARHAMMER 40K: SOULSTORM
THQ . IRON LORE
Lapozz vissza egyet: bejelentették a Dawn of War 2-t!
PC GURU 08.05 75%



CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Megindultak a PGO-n a Call of Duty 4 szerverek is
PC GURU 07.12 95%

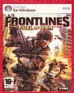
SINS OF A SOLAR EMPIRE
STARDOCK . IRONCLAD
Tévedtünk, a Sins of a Solar Empire tartós vendégnek bizonyult
PC GURU 08.04 88%

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Alapjáték, kiegészítők - igen, a Sims 2 még mindig népszerű
PC GURU - . - --%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Április elsején jelentette be a Blizzard a bárd kasztot
PC GURU 05.03 96%

WOW BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
A Battle Chest nálunk is hihetetlenül népszerű
PC GURU - . - --%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Még ma is megéri felfedezni Outland démoni világát
PC GURU 07.03 97%



FRONTLINES: FUEL OF WAR
THQ . KAOS
Meglepően jó lett a Frontlines, pedig erre nem számítottunk
PC GURU 08.04 87%

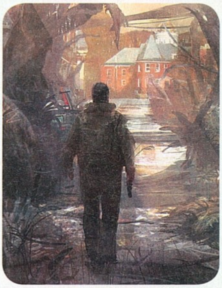
SIMCITY SOCIETIES
ELECTRONIC ARTS . TILTED MILL
Bejelentették a kiegészítőt, megugrott az alapjáték népszerűsége...
PC GURU 08.01 58%

CHAMPIONS Online

Fejlesztő > Cryptic **Kiadó** > Cryptic **Megjelenés** > 2009. I. negyedév

Ha a Cryptic még jóban lenne az NCsofttal, ez a játék most City of Heroes 2 néven futna. Ha a Microsoft nem lőtte volna le a projektet, akkor talán Marvel Universe Online lenne a neve. Mivel azonban mindkét lehetőségnek annyi, a Cryptic a saját kezébe vette a dolgokat, és ők maguk fogják kiadni következő szuper-hősös MMO-jukat, beleépítve minden korábban felmerült ötletet. Ezek közül az első és legfontosabb talán az, hogy a harcrendszer nem ikonokra, automata támadásokra, és újratöltődő képességekre épül, hanem tényleges ütéseken, lövéseken, különleges akciókon alapul. Azaz nem lustán kattintgatunk az egérrel, hanem mi ütjük be a kombókat, mi ugrunk el a rakéta elől, mi gurulunk el a földre zuhanó robot hatalmas teste elől. A másik nagy húzás a testreszabhatóság. Mi már a City of Heroesban is elégnek találtuk az öltöztetési opciókat, de itt az egészet a négyzetre emelik: kidolgozhatjuk háttértörténetünket, különleges képességeink megjelenéseit (pl. az erőterek átlátszóságát, a tűzgolyók színét) is mi alakíthatjuk ki, ráadásul, ami a legjobb, saját, személyre szabott főgonoszt is kreálhatunk karakterünk mellé, aki végigkíséri majd őt a szerény kezdetektől a végjátékig. No meg lesz rengeteg eltérő világ, millió ellenfél, megalakuló szupercsapatok, kiegészítő tárgyakkal fejleszthető karakterek, és remélhetőleg kidolgozottabb labirintusok, mint a CoH-ban...

RADAR GROUP
A hiányzó láncszem



Scott Miller, a 3D Realms egyik főembere új vállalkozásba kezdett. A Radar Group névre keresztelt új típusú vállalkozás lényege, hogy felkarolja a független fejlesztők eredeti ötleteit, segít azokat a megvalósítás során, majd amikor már pöpec állapotban vannak, segít őket elsütni a kiadóknál. A kiadó ennek következtében erőteljesebb, minőségibb produktumot kap, a fejlesztő pedig anyagi biztonságot – ráadásul részben övé marad a játék, a világ joga (a másik fele a Radar Groupnál). A radarosok első három alkotása a következő lesz: Prey 2 – a portálos FPS intergalaktikus úttal folytatódik, egyfajta sci-fi CoD4-ként. Earth no More – a Remedyből kivált Recoil első játéka, sok akció, környezetvédő felhangokkal. Incarnate – horror, thriller, vér, ősgonosz, mindez pedig egy filmmel együtt készül.

WET

Fejlesztő > A2M **Kiadó** > Vivendi **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

Vegyünk egy adag Prince of Persiát és egy adag Strangleholdot, keverjük őket jól össze, szórjuk meg csipetnyi titkosügynökösdivel, és díszítésként rakjunk bele egy formás hölgyeményt – valahogy így hangzik a Wet receptje. Nézzük sorban, minek mit köszönhetünk.

A perzsa kalandból érkezett hősnőnk vad akrobatikus képessége és kardja – előbbinek köszönhetően Ruby képes falon futni, lengedezni, hatalmasakat vetődni, és ha nagyon szorít a szükség, időt lassítani. A Strangleholdból jöttek a pisztolyok (rögtön kettő), a rengeteg csúszkálás a tereptárgyakon, illetve a rombolható világ. Ez egyfelől rendkívül látványos megoldás, másfelől viszont itt is kiválóan alkalmas a rossz helyen álló ellenségek borzalmas megbüntetésére. Aki egy oszlop mellett, tető alatt, hordó árnyékában áll, annak gyakorlatilag kampec, hisz a játék kifejezetten bíztat minket a terep ilyen kihasználására. A titkosügynökös rész a sztorira vonatkozik, ezt egy 24-epizódok megírásán edződött úriember vállalta magára. Meg ugye ott a hölgy, akit képeink is ábrázolnak: tetovált, fürge, nagymellű, és valljuk meg, nem sok eredetiség szorult bele. Ahogy az egész játékba se – de hát ettől még lehet élvezetes móka belőle!

Olyan képet nem adtak ki a játékból, amin Ruby nem a levegőben úszik valamerre...

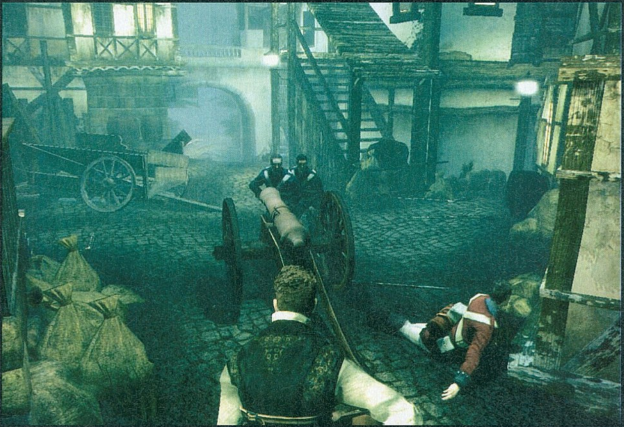
Tetoválások mindenütt, vad tekintet, vadító alak, military öltözék - igen, egy újabb női Lara-klónról van szó. Igaz, Rubynak kardja is van...

Fejlesztő > ZeitGuyz **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2010.

RECOIL RETROGRAD

Lehet, hogy azért nem tudunk még beszámolni az új Hitman játékról, mert az azt fejlesztő IO fő sztorialkotója, Morten Iversen lelépett a srácoktól, új stúdiót alapított, és most velük készíti első játékát. Bár a Recoil: Retrograd egyelőre nem tűnik túl látványosnak, a megjelenésig hátralevő két év alatt bőven fel tudják turbózni az Unreal 3 motort. Maga a játék valamikor a jövőben játszódik, amikor Retrograd városát egy Gloria Mundi nevű társaság uralja, egyrészt pszichikus képességekkel, másrészt pedig azzal a speckó húzással, hogy képesek visszautazni az időben. Hősünk, Davi Atman egy ideig a banda ügynökének készül, de az átalakítás után, ám még a beavatás előtt megszökik, úgyhogy egyedül, de már feltápolva kénytelen szembeszállni a rosszarcúakkal. Ez nyilván rengeteg időutazással jár, a közeljövő furcsa világa (a fejlesztők leírása: Blade Runner, csak éppen gőzgépekkel – nem, mi sem tudjuk magunk elé képzelni...) mellett három korábbi idősíkra is elmehetünk, egy még titkos mellett a 14. és a 18. század vérzivataros napjaiba. Az akció mindenhol más fegyverekkel zajlik, így aztán lesz bőven közelharc és lőfegyveres küzdelem is. Az időutazás során hozott döntések megváltoztatják a jelent, szóval állítólag az újrajátszhatósági ráta igen magas lesz...

A képek a játék 18. századi vonulatát mutatják be, a gőzgépes Blade Runner bemutatkozására még várni kell egy kicsit



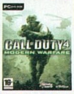
TOP 10

Anglia - 08.03.23-08.03.29

THE SIMS 2: FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims 3 már alapból kezeli Simünk hobbijait, szabadidejét
PC GURU 08.03 — 85%

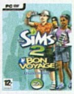
FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az angolok legalább a játékokban kijutnak az EB-re
PC GURU 08.02 — 90%

WARHAMMER 40K: SOULSTORM
THQ . IRON LORE
A Soulstorm az Iron Lore hattyúdala volt, már be is zártak
PC GURU 08.05 — 75%



CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Naponta cirka kétmillióan játszanak online a CoD4-gyel
PC GURU 07.12 — 95%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kíváncsiak vagyunk, meddig marad fent a toplistákon
PC GURU 04.10 — 95%

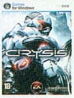


THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az utazós kiegészítő közel olyan sikeres, mint a legnépszerűbb Pets
PC GURU 07.10 — 78%

WOW BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Vajon mikor érkezik a második WoW-kiegészítő?
PC GURU -.- — --%

THE SIMS CASTAWAY STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Úgy tűnik a hajótörés népszerűbb ötlet, mint hinnénk...
PC GURU 08.04 — 76%

COMMAND AND CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EALA
Bezzeg a kiegészítő az nincs fent a toplistán. Ki érti ezt?
PC GURU 07.04 — 93%



CRYSIS
ELECTRONIC ARTS . CRYTEK
A Crysis jól tartja magát, kiegészítőt akarunk! Most!
PC GURU 07.13 — 95%

WHISPERED World

Fejlesztő > Daedelic **Kiadó >** Még nincs **Megjelenés >** 2008. negyedik negyedév

A Whispered World útja eddig nem volt túl fényes, hiszen a diplomamunkaként indult projekt alatt már két kisebb kiadó is bedőlt. Most az egész hóbelevancot az új német kalandjáték-stúdió vette át, és így végül a fantasztikus képi világú játék nem a kukában köt ki, hanem alaposan kibővítve kerül a boltok polcaira.

A játék hőse egy Sadwick nevű fiatal bohóc, aki Spot névre hallgató fura kis háziállatával (valami hernyóféle, csak persze intelligens és maróan szarkasztikus humorral rendelkezik) rója a világot. Egyik éjjel Sadwick álmot lát, miszerint az egész bolygó hamarosan a megy a levesbe, hacsak ő nem tudja megmenteni. Ő készen is állna a feladatra, csakhogy eleinte nem is tudja, hogy mit kellene tennie – úgyhogy a játék első fele ennek kiderítésével fog elteltni.

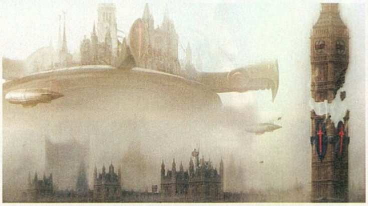
A szokásos békés, lassú, gondolkozós játékmenetre kell számítani, a párbeszédek helyett inkább a tárgyak használatára, manipulálására koncentrálva. Sadwick legfőbb ellenfelei a tudásrablók lesznek, azaz sötét alakok, akik kiszívják a tudást az ártatlan civilekből. Mindegyik legyőzése külön fejezetnek fogható fel, de persze itt nem kardot kell használnunk, hanem az eszünket – esetleg Spotot, hiszen több alkalommal őt is felhasználhatjuk a képletes veremásás során.

Ha a játék csak fele olyan jó, mint amilyen zseniálisan kinéz, már garantált a jó szórakozás!

SALVATION

Fejlesztő > **Black Wing Foundation** **Kiadó >** Még nincs
Megjelenés > 2009. második negyedév

A meglehetősen idétlen nevű ukrán fejlesztőcsapat egy meglehetősen zagyva sztorit dobott össze, hogy az szolgáljon hátteréül ennek a külső nézetes akciójátéknak: sikerült klónozni Krisztust és Antikrisztust, akik szépen nekiálltak gyakni a hamar elnéptelenedő Földön. Az angyalok átmentek diktátorba, az emberek persze rabszolgaként senyvednek, akiket persze majd mi fogunk felszabadítani. A „mi” jelen esetben tényleg többes számot jelent, hiszen három karakterrel vághatunk neki a küzdelmeknek. Lesz egy japán orgyilkoslány, egy pszichikus erővel rendelkező osonós figura és a legjobb, Sergei Thor, aki trükkök helyett inkább odacsap. A hangsúly az akción lesz, de karaktereinket, azok fegyvereit lehet fejleszteni is. Hét hatalmas pályát ígérnek, melyeken összesen 21 főellenség tanyázik majd. Az akció a fedezékharcra épül, szóval most már kimondható: a Gears of War stílust teremtett!



LOST PLANET COLONIES

Fejlesztő > Capcom Studio 1
Kiadó > Capcom
Megjelenés > 2008. második negyedév

A világ egyik legrosszabbul rejtegetett titka volt, hogy a Capcomnál készül valami folytatás a Lost Planethez, Colonies alcímmel. Igaz, ezen túlmenően semmi részlet nem szivárgott ki: egyesek mobiljátékra, mások igazi folytatásra számítottak. A végeredmény: egyik sem. A Colonies ugyanis leginkább egy Director's Cutnak, egy alaposan kibővített verziónak fogható fel.

Ez azt is jelenti, hogy megkapjuk vele az egész alapjátékot, jégkorszakostul, ménkű nagy szörnyestül – mindenestül. Az egyjátékos-mód három extra játékmóddal gazdagszik, az egyikben pontokat kell gyűjtögetni (mint a Call of Duty 4-ben), a másikban csak a főellenfelekkel kell szembeszállnunk, de velük pihenő nélkül egymás után, a harmadikban meg egy übertápos, végtelen lőszerrel rendelkező ágyúval gazdagodva állhatunk bosszút a korábban oly sok gondot okozó ellenfeleken.

Az igazi újítások azonban a multiplayerben jelentkeznek, abban a multiplayerben, ami Xbox 360-on félelmetesen népszerű mind a mai napig. A legfontosabb húzás talán, hogy most már a PC-s és konzolos játékosok megmérkőzhetnek egymással is. A másik, nekünk szintén nagyon tetsző új dolog egy új játékmód, ahol a játékosok közül kettő a hatalmas Akrid fenevadakat alakítja, míg a maradék 14 a VS-nek nevezett lépegetőkkel, rakétavetőkkel és hósiklókkal felszerelt emberi katonákat. Itt a szörnyeteget irányító játékosnak ügyelnie kell, hogy sebezhető pontját rejtegesse, viszont rágóit, pengéit és egyéb veszélyes részeit a lehetőségekhez képest minél sűrűbben mártogassa a többiekben.

Hogy mi kap még helyet a kolóniákban? Csak felsorolás-szinten: két játszható karakter (egy robot és egy kislány), két új kameranézet (végre FPS-kamera is lesz), új fegyverek (lángszóró!), új arénák (a legérdekesebbnek a zérógravitációs Space Assault ígérkezik) és egy rakat más játékmód multira. És a legjobb? Mindezt csökkentett áron adja ki a Capcom – reméljük ez nálunk is érezhető lesz – szóval így gyakorlatilag kihagyhatatlan alkotássá nemesül ez az amúgy is igen jó akciójáték!

A legérdekesebb új játékmód mindenképpen az lesz, amikor egy Akryd szörnyet is irányíthatunk

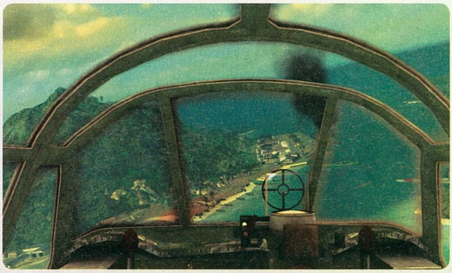
Méltán népszerű a Lost Planet multiban, hiszen az ilyen intenzív jelenetek mindennaposak

BATTLESTATIONS: Pacific

Mikor a Battlestations: Midway megjelent, bebizonyosodott, hogy lehet újat hozni a második világháborút feldolgozó játékokba. A program egy stratégiai játék volt, melyben azonban bármikor átvehettük az irányítást akármelyik egység – repülők, hajók, tengeralattjárók – felett, hogy manuálisan intézzük el a gonoszokat.

A Pacific történetileg ott folytatja, ahol a Midway abbahagyta: tovább gyepáljuk szegény japánokat, egészen vissza a kis fészkükbe, a kapitulációig. Legalábbis ez az érem egyik oldala, hisz ezúttal arra is lesz lehetőség, hogy a pirospöttyös sereget irányítva küzdjünk. Ilyenkor a móka Pearl Harbor megtámadásával kezdődik, és mehetünk előre az ezt követő, képzelet szülte japán sikerek útján. Hogy mit szólnak majd ehhez az amerikaiak, azt nem tudni, de nekünk nagyon tetszik a dolog...

Ezen felül az újítások listáján találunk 21 új egységet (a nép kamikaze Ohka vadászgépeket akart, a nép megkapta ezeket is), a két kampányban összesen 28 pályát, új multiplayer-módokat, a létszámtól függő méretű helyszínekkel, valamint irányítható földi egységeket. Igen, egyelőre még nem tisztázott, hogy miként, de bakákat és lánctalpasokat is csatába vezethetünk, sőt, ejtőernyős bevetésekről is szólnak híresztelések. Amint az Eidos Hungary kész megnyílni, és bemutatni a játékot természetesen mindenről bővebben is beszámolunk!



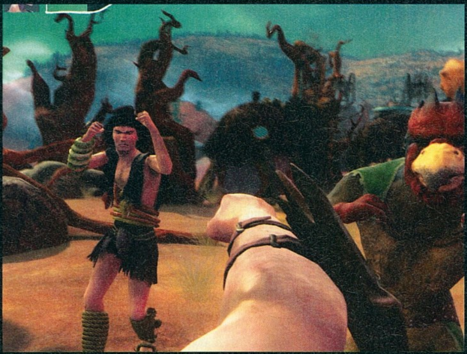
DEATHSPANK

Fejlesztő > Hothead
Kiadó > Hothead
Megjelenés > 2008. harmadik negyedév

Sok állatságról hallottunk már, de egy Diablo-Monkey Island keverék azért nálunk is képes kiverni a biztosítékot. Márpedig a Deathspankot így írja le a megálmodója, aki nem más, mint a kalandjátékok egyik atyja, Ron Gilbert. Nem teljesen tudjuk, hogy hogyan is képzeljük el ezt az epizodikus kalandjátékot: addig stimmel, hogy DeathSpank, egy vérszomjas robot lesz a főszereplő, és rengeteg klasszikus jellegű fejtörőt kell majd megoldani, tényleg a korai Monkey Islandek stílusában. Azt is értjük, hogy az epizódok egy-egy videojáték klisét vagy műfajt fognak parodizálni. Azt már viszont egyáltalán nem értjük, hogy miként jön ehhez egy tápolós, „randomtárgyhalmozós", szörnyhentelős akció-RPG. Igaz, amint a program mozgás közben is bemutatkozik, valószínűleg mindenre fény derül, de addig csak a hüledezés és az értetlenkedés marad. Ja, és Ron tervei szerint egymillió epizód lesz...

ZENO CLASH

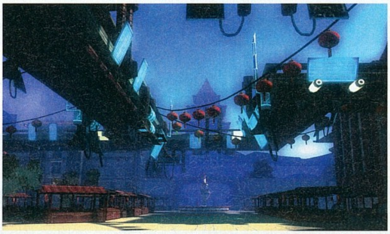
Fejlesztő > Ace Team **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2008. harmadik negyedév



A furcsa képek egy furcsa játékot és egy még furcsább világot mutatnak be – valami olyat, amivel még sosem találkoztunk. Nézzük először a történetet: egy Ghat nevű lényt irányítunk, aki összevész anyjával és apjával. Vagyis összebalhézik FatherMotherrel, ezzel a hermafrodita lénnyel, akinek töméntelen leszármazottai egy hatalmas klánt alkotnak a játéknak otthont adó Helstedom városában. A balhé hamar elmérgesedik, és Ghat nemsokára testvéreivel, unokatestvéreivel és egyéb rokonaival kerül szembe – és a legtöbb közülük nem humanoid...

A játékmenet sem a szokásos FPS-mederben zajlik, bár a Zeno Clasht ebből a nézetből fogjuk irányítani. A játék nagyjából fele lőfegyverekkel a kézben zajlik majd, ahogy a képeken is látszik, mindenféle fura eszközzel szórhatjuk majd az áldást.
Ezen felül bőven lesz részünk közelharcban is, mégpedig kombózásokkal, elhajlásokkal, védekezésekkel. Bővebbet egyelőre nem tudni az irányításról, a fejlesztők szerint valami nagyon extra, nagyon élvezetes metódust eszeltek ki; lelkük rajta!

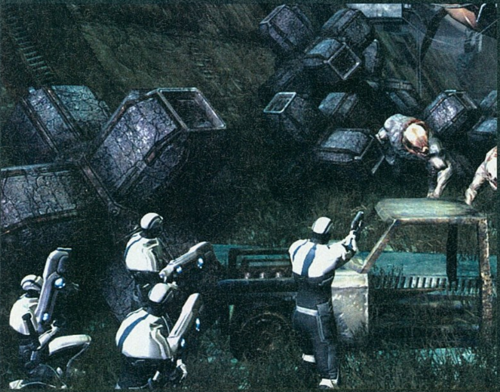
A Zeno Clash elkészítéséhez a ma már kissé koros, de még mindig jó teljesítményre képes Source motort választották a srácok, és az online terjesztés is a Steam rendszeren keresztül zajlik majd. Sőt, a játék hossza is a Half-Life 2 epizódjainak hosszát idézi, azaz nem egy monstrum programra, szabadon bejárható, bődületesen nagy területre kell számítani. Lesz cirka tíz pálya, mind teljesen eltérő a többitől, ezek végén mindig főellenség vár ránk, akik elpusztításához persze mindig valami speciális taktikára lesz szükség.



Az egyetlen hatalmas város leginkább keleti, kínai motívumokat felhasználva készült el

EARTHRISE

Fejlesztő > Masthead **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2009.



Ritkán adunk hírt Bulgáriában fejlesztett játékokról, de most ez az idő is eljött: a 2005-ben alakult Masthead ugyanis első játékán, egy sci-fi MMO-n dolgozik. Az Earthrise valamikor a nagyon-nagyon távoli jövőben, a Földön játszódik, amikor a nano- és kvantumtechnológiának hála már halhatatlanság van, meg béke és boldogság. Persze azért vannak lázadók és bűnözők is, szóval egyszer csak kitör egy háború, amelyben mi is részt vehetünk a három oldal bármelyikének képviseletében. A szokásos MMO-kliséket rengeteg oldalról próbálják elkerülni, így például nem lesznek kasztok, csak képzettségek, a harcban pedig ezen skillek mellett a játékos tudásának is nagy szerepe lesz. A tárgyak farmolása sem lesz olyan fontos, mint máshol, hiszen a tárgykészítésre specializálódó karakterek mindennél erősebb cuccokat tudnak faragni. A gyalogos harc mellett lehet küzdeni mechekbe bújva, és karakterünket dolgozni küldve akkor is fejleszthetjük, ha épp nem tudjuk online pátyolgatni.

AZT BESZÉLI már az egész ipar...

Idén ősszel kapunk Raymant is és őrült nyulakat is – ám úgy tűnik már nem egyazon játék keretei között. Jön ugyanis a minijátékokból álló, teljesen elvadult **Raving Rabbids 3**, és egy klasszikus Rayman platformer is – legalábbis ha hinni lehet a kapott értesüléseinknek. És miért ne lehetne...

30%

Manapság csak úgy nyüzsögnek a Warhammer-játékokról szóló hírek az újságban; és most tessék, itt van még egy! Ezek alapján a THQ nem csak stratégiát és MMO-t készíttet a **Warhammer 40K** világában, de egy külső nézetes akciójátékot is. Ha az értesüléseink nem csalnak, a Gears of War stílusára kell számítanunk.

50%

A Sega jó egy éve közölte, hogy megbízták a Silicon Knights csapatát egy akciójátékkal, ám azóta semmit nem hallottunk erről a projektről, még csak egy címet sem. Most is csak annyit sikerült megtudnunk, hogy a játék neve **The Crucible: Evil Within** lesz, és a klisés címnek megfelelően egy félelmetes horrorjátékhoz lesz szerencsénk.

50%

WARHAMMER BATTLE MARCH

Fejlesztő > Black Hole
Kiadó > Namco
Megjelenés > 2008. második negyedév

Azt hiszem nem kétséges, hogy kinek drukkolunk: a páncélos lovasoknak a sok sápatag elf ellen

A goblinok legnagyobb számban használt egységei az ostoba, ám lelkes squeegek lesznek

A Warhammer: Mark of Chaos legnagyobb hibája az volt, hogy a kiadó Namco nem várta meg, míg a fejlesztők (akik nem mellékesen ugye magyarok) befejezzék a játékot, hanem azt minden tétovázás nélkül kiadták az előre megállapított időpontban. Az eredmény: panaszkodó játékosok, kegyetlen sajtó és bizony a vártnál gyengébb eladási számok. Szerencsére néhány patch-csel később a helyzet már sokkal rózsásabbá vált, és ma, az 1.75-ös verzió az eredeti minden gyermekbetegségét kijavította. A Namco ezt látva döntött egy konzolos megjelenés mellett, melybe minden régi dolog mellett beleraktak pár újdonságot is – ezeket kapjuk meg most mi is csokorba gyűjtve, egy igen kedvező árú kiegészítőként.

Így aztán a stílus is maradt változatlan: nulla nyersanyag-gyűjtés és bázisépítés, viszont 100% kellemesen véres háborúzás a Warhammer Fantasy jól ismert világában. A kiegészítő két fő újítása a két új faj megjelenése. Az egyik banda a sötét elfeké, akik a tőlük megszokott módon inkább az osonásra és a settenkedésre építenek, mintsem a nyíltsisakos küzdelemre. Női tagjaik persze leginkább a dominadivat szerint öltözködnek... A másik bagázs a zöldbőrűeké, vagyis az orkok és goblinok egyesített hordája. Ők elf barátaikkal ellentétben leginkább a „megindulunk a baltákkal és lesz, ami lesz" harcmodor hívei. A két társaság új egységeket, és ami talán még jobb, új hősöket is jelent. Így előre a mi kedvencünk az elfektől a Beastmaster, aki egy hatalmas, háromfejű, tűzokádó hidrával mászkál, a zöldektől pedig egyfelől a varázslatokkal támadó sámán, másfelől a mérgező szmötyit okádó troll lettek.

A két banda története egy kampányba lett összetömörítve, az eddigieknél sokkal több humorral és sokkal karakteresebb szereplőkkel. Ezen túl említésre méltó még az, hogy némely pályákon a gép által irányított seregekkel kell együttműködnünk, de ezt leszámítva marad a régi játékmenet ostromokkal, seregvezéri párbajokkal, taktikázós, brutális harccal, csodás grafikával.

Minden korábbi nép is kap új egységeket, ahogy az egy kiegészítőtől elvárható

top 10

Dánia - 08.03.23-08.03.29

THE SIMS 2: FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A szabadidő eltöltését mindenki simsezéssel képzeli
PC GURU 08.03 **85%**

C&C 3: KANE'S WRATH
ELECTRONIC ARTS . EALA
Tesztünket és érveinket a 70. oldalon találod.
PC GURU 08.05 **80%**

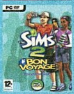
COUNTER-STRIKE: SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Az EA jó üzletet kötött a Valve-játékok terjesztésével
PC GURU 04.12 **87%**

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Mire ezt olvassátok, már megjelentek az első új pályák
PC GURU 07.13 **95%**

WOW BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Nemsokára el kell érniük a 11 millió előfizetőt
PC GURU - . - **95%**

FRONTLINES: FUEL OF WAR
THQ . KAOS
A mi kedvenc pályánk az Oilfields. Harcra fel!
PC GURU 08.04 **87%**

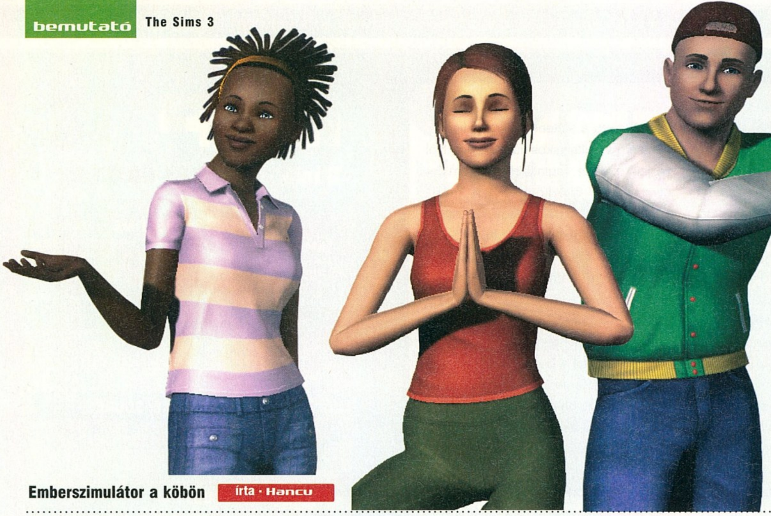
FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A dánok is csak virtuálisan harcolhatnak az EB-n
PC GURU 08.02 **90%**



THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Valami ilyesmi lehet majd a Sims 3 első kiegészítője
PC GURU 07.10 **78%**

THE SIMS 2: SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims-széria mindent egybevetve majdnem 100 millió példánynál tart
PC GURU 07.05 **89%**

WARHAMMER 40K: SOULSTORM
THQ . IRON LORE
Dániában is népszerű a Warhammer 40K világa. Méltán!
PC GURU 08.05 **75%**



Emberszimulátor a köbön írta · Hancu

The SIMS 3

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts web > thesims3.ea.com

A Sims 3-at papíron a Maxis fejleszti, a gyakorlatban azonban Will Wright egykori legendás csapata már csak márkanévként létezik. Valójában a játékon egy hatalmas belső EA-fejlesztőcsapat, a The Sims Studio dolgozik, nagyjából ugyanazok az emberek, akik a Sims 2-t és annak körülbelül hatszáz kiegészítőjét letették az asztalra. A tervezés a második rész megjelenésével együtt kezdődött, így amikor majd megjelenik a játék, több száz ember ötévnyi munkája lesz benne.

Mondj öt dolgot az életben, ami 2000 tavasza óta ugyanolyan! A Nap keleten kel és nyugaton nyugszik, készül a Duke Nukem Forever, vacak a magyar foci, és... és... nem is olyan egyszerű, ugye? Segítek: 2000 februárja óta minden áldott héten ott van legalább egy (de inkább három-négy) Sims-játék a pécés eladási toplistán. Lassan nyolc és fél éve nincs egyetlen olyan hét, hogy ne díszelegne ott a top10-ben a játék valamelyik része, kiegészítője, különkiadása. Az összesített eladási adat a legutóbbi híradás szerint 98 milliónál tart, ennél többet a játékiparban csak Super Mario meg a Pokémonok nevével sikerült eddig eladni. Na ezek után tegye fel a kezét, aki csodálkozik azon, hogy az EA bejelentette a Sims 3-at. Most pedig az, aki kíváncsi arra, milyen is lesz a harmadik rész. Oké, annyira ugyan nem vagyunk interaktívak, hogy meg tudjam számolni a jelentkezőket, de feltételezem, hogy az elsőre senki nem tette fel a kezét, a másodikra meg mindenki – szóval kezeket le, és lássuk, mit is tud majd a játék, ami előreláthatólag 2015-ig uralja majd a toplistákat.

SARKIG TÁRT VILÁG

A fő változás a harmadik részben, hogy a játéktér végre túllépi a lakásunk falait, és az egész várost kedvünkre bejárhatjuk. Ezzel együtt a város összes lakója is bekerül a szimulációba (a rokonszenves gyógyszertárosból így lesz Sim Patikus), és többé lesz nem olyan, hogy a szomszédban lakó kissrác négyéves marad akkor is, amikor a mi simjeinknek már az unokái is egyetemre mennek. Sőt, mivel az idő mindig csak az éppen aktív helyszínen tartózkodó simek számára telt, előfordulhatott az is, hogy a főszereplőnk öregebb lett, mint a saját szülei. Mostantól a város összes lakója él, mindenkinek saját személyisége van, és ezzel párhuzamosan az összes épületbe bemehetünk (már ha beengednek persze), simünk nem tűnik el misztikusan, amikor munkába megy; és az egész Sims-világból kipucolják a fejlesztők a fehér foltokat, amik eddig az egyes kiegészítők által bemutatott helyszínek közötti űrt töltötték ki. Magyarul a Sims 3-ban a

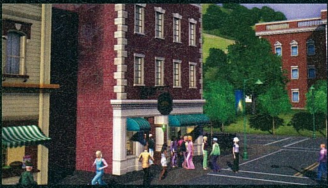
Bár nyilván hagynak bőven helyet a kiegészítőknek, a kertészkedés és a főzés már az alapjátékban bőségesen ki lesz dolgozva

TÉRKÉP

1. Ruhabolt

Meglepetés: itt tudunk új ruhákat beszerezni a simünknek. Ha olyan jellemvonásokat választottunk, amik érzékennyé teszik erre hősünket, sűrűn fogunk erre járni – csak bírja a pénztárcánk. Lényegében az átöltözési opció lesz ez az épület.

2. Könyvesbolt



A könyvesboltban a simek új tudást szedhetnek fel magukra (ami sosem árt), továbbképezhetik magukat a karrierjükben, de akár részmunkaidős állást is vállalhatnak. Plusz, mint tudjuk, egy könyvesbolt tökéletes helyszín ahhoz, hogy bölcsész csajokkal ismerkedjünk.

3. Vegyesbolt

A vegyesbolt a jól felszerelt otthon alapja, hisz itt vehetünk meg mindent, ami a főzéshez, a kert körüli munkákhoz vagy a hobbikhoz kell. Plusz természetesen dolgozni is lehet, eleinte eladóként, később pedig tulajdonosként.

Sims a moziban?

Elég nagy marhaságnak tűnik filmfeldolgozásról beszélni egy olyan játéknál, ami éppen a teljes cselekvési szabadságról szól, és ahol a szereplőket, a történetet mind mi magunk alkotjuk meg, mindenesetre a 20th Century Fox filmstúdió 2007 tavaszán megvette a játék megfilmesítési jogait. A moziról egyelőre annyit tudni, hogy élőszereplős lesz, a producer John Davis elég jó hírnévnek örvend Hollywoodban (közel száz filmen dolgozott, közöttük a Predator-sorozat, az Én a robot, az Eragon, és a fél Eddie Murphy-életmű), a forgatókönyvet pedig Brian Lynch írja, aki csak névrokona a legendás rendező David Lynchnek, viszont őt kérték fel a Shrek-mellékág Puss in Boots forgatókönyvének megírására is, és Kevin Smith mellett dolgozott a Jay és Néma Bob filmeken.

világ is él körülöttünk, nem egyszerű díszlet csupán a háttérben. Pleasant Valley, a kisváros, ahol élünk, folyamatosan változik, új házak épülnek, új családok költöznek be, felnőnek a gyerekek, új munkahelyek jelennek meg – mintha valaki a Sim Cityvel játszana a fejünk fölött. Nagyjából száz épület lesz a városban.

KEVESEBB TÁNYÉR, TÖBB MÓKA

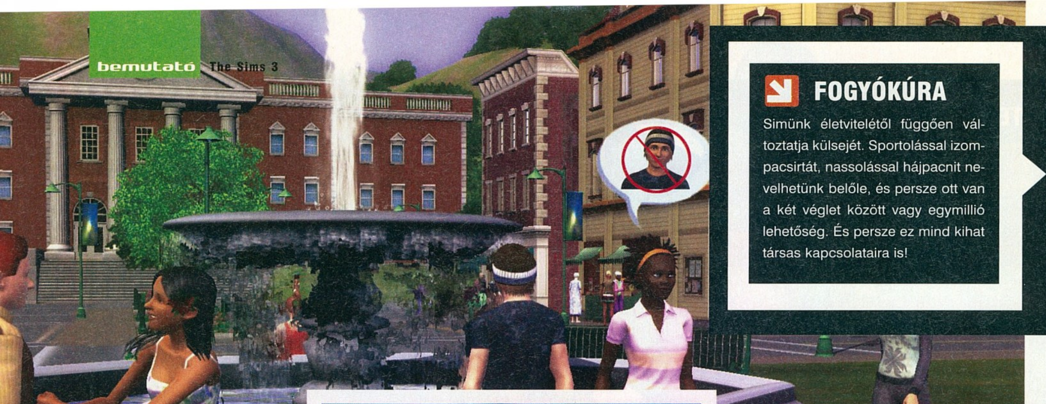
A Simsben hagyományosan nyolc szükségletét kell a simeknek állandóan elfogadható szinten tartanunk: az éhségtől a fáradságon át a tisztaság és a társaság utáni vágyig. Ebből adódóan a játék néha versenyfutássá fajul az idővel, olyan mutatvánnyá, mint amikor a zsonglőr tányérokat pörget kétméteres botok végén, és összevissza kapkod közöttük, hogy egyik se essen le (annyi különbséggel, hogy a cirkuszban maximum eltörik pár tányér, ha nem jönnek össze a dolgok, ami sokkal kisebb ciki, mint bevizelni a mellékhelység felé félúton). A harmadik részben enyhül ez a zsonglőrködési kényszer, és csupán három mutatónk lesz, legfontosabb ezek közül a stresszméter. Továbbra is szükség lesz persze alvásra, evésre, tisztálkodásra, és így tovább, de ezek a monoton, ismétlődő feladatok sokkal kisebb hangsúlyt kapnak.

“A 45 eddig kiadott Sims 98 milliós eladásokat termelt. Naná, hogy lesz Sims 3!”

Érdekes húzás a napi unalmas teendők háttérbe szorítására, hogy ezúttal a játékos és a karakter személye élesen különválik, és előbbi elvégezhet bizonyos dolgokat utóbbi helyett. Például egy kis kéz ikonnal összeszedhetjük és kivihetjük a szemetet, míg a sim zuhanyozik – és még csak meg sem fog lepődni, hogy egy láthatatlan, isteni kéz kitakarított helyette.

TI MIND EGYÉNISÉGEK VAGYTOK!

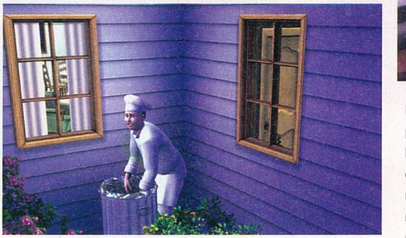
Az eddigi horoszkópos, illetve öt tulajdonságpár közötti tologatós karaktergenerálás



FOGYÓKÚRA

Simünk életvitelétől függően változtatja külsejét. Sportolással izompacsirtát, nassolással hájpacnit nevelhetünk belőle, és persze ott van a két véglet között vagy egymillió lehetőség. És persze ez mind kihat társas kapcsolataira is!

A város közepén levő kis park a fiatalok szociális életének központja, csak úgy pezseg itt az élet!



a múlté – bár a változatosságot megadták, leginkább azt lehetett vele beállítani, hogy mennyire akarja a játékos megszívatni magát: egy rendmániás karakterrel például sokkal nehezebb volt a játék, mint egy rendetlennel, mert sokkal több időt kellett takarításra pazarolnunk. Ehelyett 80 alaptulajdonság közül kell választanunk ötöt (vagy kérhetünk véletlenszerű sorsolást is), ami majd meghatározza az összes többi kisebb, másodlagos tulajdonságunkat. Persze a gyerekek majd anyu és apu tulajdonságait öröklik. Pár példa a nyolcvanból: karizmatikus, bátor, otthonülő, álmodozó, atlétikus, forrófejű, munkamániás, családszerető, konzervatív, jó humorú – úgy hangzik, mintha társkereső apróhirdetésekből ollózták volna össze, ugye? Pontosan így történt, közösségi és társkereső oldalak profiloldalait fésülték át a fejlesztők ahhoz, hogy összegyűjtsék, milyen tulajdonságokkal határozzák meg általában saját magunkat az emberek a való életben.

Ezek a tulajdonságok alapozzák meg, milyen karriert, kapcsolatokat, és úgy általában, milyen életet szán a „sors" a simünknek, de persze szembe is mehetünk ezzel, a játék filozófiája az, hogy semmi sem lehetetlen, ha elég sok energiát fektetünk bele, bármit elérhetünk, bármilyen akadályt legyőzhetünk, akármilyen hátrányból is indulunk. Szép gondolat, na.

MERJÜNK NAGYOT ÁLMODNI

Az első rész célok és vég nélküli játékmenete után kellemes felfrissülés volt a Sims 2 félelmekre és vágyakra építő rendszere, ami célokat vitt a simek életébe – de valljuk be, hosszú távon elég idegesítővé és logikátlanná vált, hogy minden áldott nap új és új dolgok után kezdett sóvárogni a sim, és teljesen irracionális félelmei támadtak. Ezt váltja fel a Sims 3-ban az álmok és ígéretek rendszere. A simben bármilyen esemény kiválthatja, hogy álmodozni kezd valamiről, mi pedig tetszőleges álomról megígérhetjük, hogy valóra váltjuk – aztán ha ezt megtesszük, boldog lesz, ha nem, csalódott, hosszú távon depressziós. Például, ha veszünk a kisgyerek simnek egy távcsövet, ő ennek hatására elkezdhet arról álmodozni, hogy csillagász lesz, vagy ha találkozunk egy ellenkező nemű, csinos simmel, megjelenhet az álmaink között, hogy összejövünk vele, de lehetnek olyan kispályás álmaink is, mint venni egy könyvet (ha éppen elmentünk egy könyvesbolt kirakata előtt), vagy akár a tévét bámulva dögleni a kanapén pár órácskát, ha súlyosan agyondolgoztattuk szerencsétlen simet.

“Simjeink minden eddiginél karakteresebbek, igazi személyiségeket nevelhetünk”

A MUNKA HŐSE

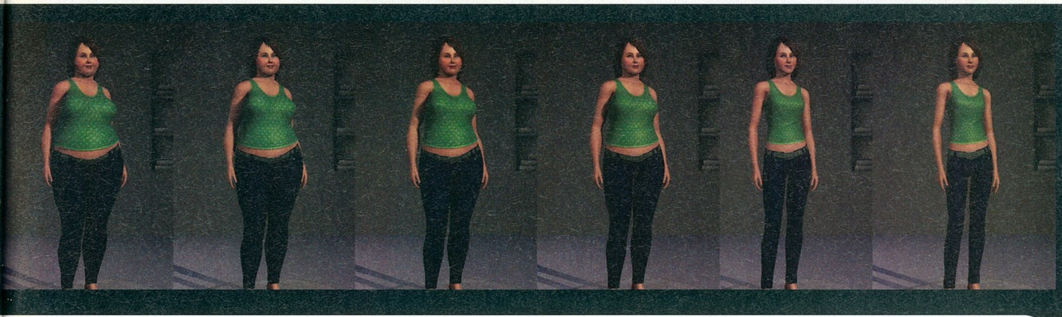
Az oké, hogy ezentúl nem marad láthatatlan a sim munka közben, na de mi lesz a jó abban, ha napi nyolc órában krumplit hámozunk vagy egy számítógép billentyűjét nyomkodjuk vele? – merülhet fel a kérdés a rutinos Sims-játékosban. Nos, nem kell a simünket a munkában is pátyolgatnunk, ellenben kapunk egy csomó lehetőséget, hogy hogyan töltse a munkaidejét – és ezeknek mind komoly hatása lehet a karrierünkre, a szociális kapcsolatainkra, vagy csak a napi jókedvünkre. Választhatjuk azt, hogy benn maradunk túlórázni, hogy igyekszünk pihenni, és csak mímeljük a munkát, vagy akár azt is, hogy megpróbáljuk elcsábítani a főnököt, ami járhat fizetésemeléssel és előléptetéssel, rosszabb esetben lebukással, családi balhéval.

MMO-SIMS

Nem lehet nem észrevenni (és nem is tagadják a fejlesztők), hogy mennyi ötletet, játékelemet vettek át az online RPG-kből. Ott van például a buffok és debuffok rendszere, amik a tulajdonságainkat időlegesen növelő vagy csökkentő hatások, ezer és egyféle van belőlük, és mindegyiket magunknak kell kitapasztalnunk, hogyan szerezzük meg, vagy tüntetjük el.

Hol van Will!?

Will Wright, akit mindenki összeköt a Sims névvel, valójában már az első rész korai kiegészítői óta nem folyik bele a sorozattal kapcsolatos munkákba napi szinten. A Sims 2 fejlesztésében még kreatív tanácsadóként és felügyelőként részt vett, de valójában már akkor a Spore-t tervezgette – a harmadik rész stáblistáján pedig már csak a „Külön köszönet" és az „eredeti ötlet" címszavak alatt fogunk találkozni vele. Bár hivatalosan a kezdeti ötleteléseken túl nincs már köze a játékhoz, a fejlesztők rendszeresen megmutatják neki az aktuális verziókat, és kikérik a véleményét – saját bevallásuk szerint azért, hogy meglássák, „mennyire ijesztjük meg vele az öreget".



Lenne egy fogadásunk arra, hogy a fiatalok valamilyen EA-játékkal szórakoznak. Az arckifejezésből ítélve a Dead Space az...

Természetesen a romantikázás is kibővítve, sok opcióval gazdagodva kerül bele a folytatásba.

Például, ha meghal egy családtagunk, kapunk egy szomorúság-debuffot, ami idővel eltűnik magától is, vagy leszedhetjük magunkról azzal, ha sokat beszélgetünk a többi simmel. Vagy a skála másik vége: ha előléptetnek a munkában, az jó pár napra feldobja a kedvünket.

A küldetések (vagy Sims-nyelven: lehetőségek) rendszere is hasonlít az MMO-játékokra, csak itt persze nem 15 útonállót kell levágnunk a városi őrség parancsnokának kérésére, hanem mondjuk 15 fát kell elültetnünk a kertünkben, vagy 10 napnyi túlórát kell vállalnunk a melóban, esetleg flörtölni öt különböző csajjal egy hétvége alatt. Ezek véletlenszerűen jönnek, és jutalmakat kaphatunk értük, ha sikerül teljesíteni őket.

IRÁNYÍTOTT VÉLETLEN

Logikus húzás lenne a fejlesztőktől, ha a Spore trükkös egyszemélyes-online módszerével (minden játékos kreálmányai bekerülnek a központi adatbázisba, és onnan töltögeti le véletlenszerűen a városunk benépesítéséhez az épületeket és lakókat) tegyen egyedivé a Sims 3 minden egyes várost – de ezt egyelőre nem erősítették meg az illetékesek.

Ehelyett a fejlesztők az irányított véletlenszerűség elvéről beszélnek, ami a simek viselkedését meghatározza a jellemvonásaik alapján. Minden apró kis tulajdonságot, egészen addig a szintig, hogy milyen kávét szeret a sim, vagy milyen stílusban fest, ha rákattintunk vele a festővászonra, vagy mit szeret nézni a tévében, egy óriási adatbázisból válogatja össze a játék véletlenszerűen, de a sim alaptulajdonságaival összhangban. Ebből fakad, hogy minden sim külön egyéniség lesz, mégis hihető figura. Az öt alaptulajdonság közel hárommilliárd variációra ad lehetőséget, az azok alapján kisorsolt másodlagos tulajdonságok pedig gyakorlatilag végtelent.

A CSOMAGOLÁS

Első ránézésre a grafika nem tűnik sokkal szebbnek a Sims 2-nél (akkora ugrás semmiképpen nincs, mint az első és második rész között volt), de ha alaposabban megnézzük, azért láthatjuk, hogy sokat finomodott a megjelenítés, a simek animációja, mimikája sokkal gazdagabb lett, a fények és árnyékok modellezése sokkal élethűbbé, plasztikusabbá teszi az egész látványvilágot. Az például konkrétan zseniális, ahogy a simek külső megjelenésében tükröződnek a személyiségjegyei, vagy ahogy a testalkatuk fokozatosan változik az idővel és az életmódjuk változásával. Na és azt se felejtsük el, hogy a városban ezerszer annyi látnivaló van és sokkal több simmel futhatunk össze, mint az eddigi részekben otthon.

A gépigényről szokás szerint nemigen beszélnek a fejlesztők, de jó eséllyel nem mennek rá nagyon a csúcsgépekre, ami a sorozat eddigi jellegzetessége is volt. Az persze jó kérdés, hogy az egész város szimulációja mennyire lesz erőforrás-igényes.

SHOW MUST GO ON

Hogy a Sims 3 óriási siker lesz, afelől nincs semmi kétségünk – viszont amit eddig láttunk belőle, az alapján bátran kijelenthetjük azt is, hogy simán lesz olyan érdekes, hogy a tradicionális Sims-játékosok (vagyis a nők: a játékosbázis kétharmada nőnemű, és emellett bármilyen meglepő is, 80 százalékuk 17 év fölötti) mellett a hardcore arcok is kipróbálják. Hogy mi lesz utána? Természetesen újabb kismillió kiegészítő nyaralásról és kisállatokról – és a stúdió vezetője, Rod Humble előszeretettel viccelődik azon, hogy ha amúgy is megvan az EA-nél a Gyűrűk ura licenc, miért is ne alkotnának egy fantasy világban játszódó, mágiával átszőtt Simset...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **40%**

VÁRHATÓ SIKER **100**

Nem lepődtünk meg, hogy készül a Sims 3 - a kérdés csak az volt, hogy milyen lesz. A válasz: sokkal nyitottabb, mint eddig. Lehet szabadon kóborolni, simünket tényleg teljesen testre szabhatjuk, és mindenben sokkal több opciónk lesz. Évekre a toplistákra kerül...

HANCU

PRO: Minden bővül, minden javul, minden megnyílt.

KONTRA: A SimsVille el sem készült, a Sims Online megbukott - kell az embereknek egy ilyen nyitott szimulátor?

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q1

MIRROR'S EDGE

A svéd Digital Illusions CE 1998-ban alakult a The Silents nevű demócsapatból (e gárda dán ága, a Silents DK lett a későbbi IO Interactive, ennek tagja volt Jesper Kyd is), alapítója Fredrik „Animal” Liliegren és Andreas „Goofy” Axelsson. Első sikerük a legendás flipperszéria, a Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Illusions trió. Ez követte a kultikus Codename Eagle, majd a világőrületet szülő Battlefield 1942. Az Electronic Arts 2005 márciusában felvásárolta a DICE részvényeinek 62 százalékát, másfél év múlva pedig a maradékot, az EA belső stúdiójává téve a csapatot.

fejlesztő Digital Illusions kiadó Electronic Arts web www.dice.se

írta Kredenc

MIRROR'S EDGE

Tipikus látvány a Mirror's Edge-ben, szokatlan egy FPS-től: fegyver sehol, viszont minden testrészünk belóg a képbe. Eredmény? Szinte érezni a lendületet, a száguldást!

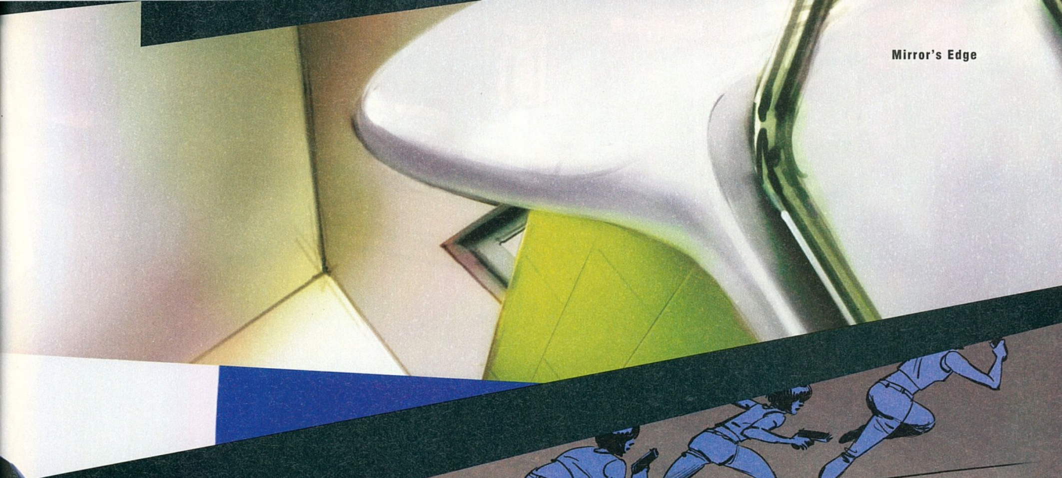
Járt utat a járatlanért el ne hagyj, szól az ismert mondás, és sajnos ezt mottóként akár felvéshetnék manapság Játékország kapuja fölé. Pedig az ipar az innovatív, friss ötleteknek, a bátor próbálkozásoknak köszönheti, hogy ott tart, ahol. Szerencsére egyre többen ismerik ezt fel, és vágnak bele valami másba, újba, többe. A DICE svéd srácai eddig is merészségükről voltak ismertek (persze a megkérdőjelezhetetlen tehetségen kívül) – és bejött nekik, gondoljunk csak például a Battlefieldre. Most azonban egy jóval termetesebb fába vágták a szekercéjüket...

ÉREZD, HOGY LÉTEZEL

Eme vállalkozás alapja egy felismerés volt, egy problémáé, mellyel minden játékos, aki kedveli az FPS-eket, már találkozott: a belső nézetű játékokban az általunk terelgetett karakter mozgása soha nem volt hiteles. Amikor futottál, az csak annyit jelentett, hogy gyorsabban mozog a kamera, ugrásnál is csak a nézőpont változásából érzékelted a mozdulatot, de nem volt meg a valódi mozgás érzése, nem is beszélve olyan lélekölő dolgokról, mint az örök galiba létrán mászás, vagy akár bonyolultabb feladatok. Sok fejlesztő még a kezek megrajzolását is kispórolta; ha felemeltél egy dobozt, az a levegőben lebegett, a lábak pedig végképp „persona non grata" státuszt kaptak, üdítő kivétel volt, ha egy FPS-ben lenéztél a földre, és láttál valamit a virgácsaidból, ha meg rúgni is lehetett velük (mint például a FEAR-ben), az hab volt a tortán.

Jogos persze a kérdés, hogy miért is várjuk el mindezt egy ilyen címtől, hiszen ha valaki komoly interakciókkal operáló játékot akar készíteni, „kihúzza a kamerát a hős fejéből", azaz TPS-t gyárt. Nos, a válasszal az igazi homo ludens hamar előállhat: a hangulat miatt. Képzelj el egy olyan belső nézetű cuccot, ahol tényleg érzed a futást, az ugrást, látod a végtagjaidat, magyarul a játék univerzumában a fizikai jelenléted nem absztraktnak, elvontnak, hanem valósnak hat. Képzeld el, hogy a Prince of Persia átfordul belső nézetbe, és mégis ugyanazt az élményt nyújtja, mint eddig. Ez lesz a Mirror's Edge.

Ha már ilyen kihívásra vállalkoztak a fejlesztők, meg is fejelték pár újabb bátor döntéssel: a világ designja épp úgy megosztja majd a játé-



UgróIskola

A motor a lendület nagyságából és az akadály méretéből valós időben számítja ki, mely animációs fázisokat kell öszszeraknia. Így elég előretolni az irányítókart, és lenyomni az ugrás gombját, a többi már nem a mi reszortunk. Az akadály magasságától függ, hogy vetődünk vagy felugrunk.

> „Faith, a játék hősnője leginkább úgy írható le, mint egy női Jason Bourne."

kosokat, mint a főhős személye, aki nem nevezhető éppen mintapolgárnak, így aztán ahhoz, hogy azonosulni tudjunk vele, kicsivel érettebb gondolkodás szükséges. A mai világban ez is merész lépés...

FELHŐK KÖZÖTT CIKÁZÓ, HATALOMMAL CICÁZÓ

A közeljövőben játszódó sztori cyberpunk alapokon nyugszik, középpontjában egy igazi orwelli társadalom áll, amelyben a kommunikáció minden elterjedt elektronikus csatornáját figyeli a korrupt kormány, így aztán azok, akiknek valami bizalmas közlendőjük akad a másik féllel, kénytelenek alternatív megoldást keresni. Így jön létre egy illegális hálózat, melynek tagjai a „futók" (runners): akrobatikus képességű fiatalok, akik a város felett, háztetőről háztetőre ugrálva és repülve viszik az információkat és a „soha ne kérdezd, mi van benne" csomagokat. Minden bizonnyal sokan ismerik a hazánkban is egyre népszerűbb parkourt (lásd külön), a helyváltoztatás az egyszerű néző számára hajmeresztőnek és lehetetlennek látszó módját, sőt művészetét, melyet nálunk főleg a Yamakasi című film tett ismertté. A svéd srácok ezt vették alapul, és építették be a játékukba, épp úgy, mint azt az Ubisoft tette a Prince of Persia vagy az Assassin's Creed kapcsán.

Főhősnőnk a félig kínai Faith, akinek szüleit egy erőszakosan elfojtott tüntetés során megölik, ő maga az utcán nő fel, és hamarosan az egyik legjobb runner válik belőle. Az, hogy az általa szállított információk mennyire legálisak, erősen kérdéses, de ő ezt nem is firtatja. Akkor kapcsolódunk be a történetbe, amikor a lány nővérét letartóztatják, így ő azonnal elindul a kiszabadítására – emiatt aztán hamarosan már körözött, „elfogni vagy eliminálni" státuszú bűnözőként kell menekülve és bujkálva célja felé törni, miközben egyre rondább dolgok derülnek ki a hatalomról, és így Faith is egyre veszélyesebb lesz a szálakat mozgatók számára.

A föld alatti világok, mint a fenti börtön teljesen más színskálával rendelkeznek

Persze egy ilyen felállásban az is nyilvánvaló, hogy az „övéi” (a földalattiak, vagy erős képzavarral ez esetben föld felettiek) melléállnak, sőt egy rejtélyes, ám meglepően jól tájékozott alak, Mercury is támogatást nyújt számára. A készítők is kihangsúlyozták, hogy Faith olyan „mindennapi hős”, mint amilyen Ripley az Alien-sorozatban, vagy John McClane az első Die Hardban: nincs szuperereje, a fegyverekkel sem bánik kimagaslóan (csak annyira, amennyire az utca megtanította – ennek ellentételezéseképp a pusztakezes harcművészetek terén viszont megállja a helyét), egyedül akrobatikus képességeiben és a kiváló helyismeretében bízhat, no meg, ahogy említettem, a totalitárius rendszerrel szemben állókban.

Kérdéseinkre Owen O'Brian, a DICE angol származású producere válaszolt

Interjú Owen O'Briannel

pc guru Szia, kérlek mutatkozz be az olvasóinknak!
Owen Owen O'Brian a nevem, és a hitelkártyámon az áll, hogy senior producer. Lényegében minden, a Mirror's Edge elkészültével kapcsolatos dolgot felügyelek, összefogom a munkálatokat. És persze én tartom a hátamat, ha valami probléma merül fel.

pc guru Először is: honnan jött a Mirror's Edge ötlete? Annyira más, mint bármi más – és anynyira más, mint a Battlefieldek... Csak nem meguntátok a katonai FPS-eket?
Owen Ez azért túlzás, hiszen készül a BF Bad Company és a BF Heroes is. Viszont voltunk páran, akik tényleg valami mást akartunk csinálni. Viszont imádjuk a belső kameranézetet, szóval ezt mindenképpen meg akartuk őrizni. Ahogy körülnéztünk a piacon, azonnal látszott, hogy az utóbbi években minden a fegyverekről, a fegyvereken keresztül megtapasztalt élményről szól. Na itt tűnt fel a lehetőség, hogy visszamenjünk az alapokhoz, és a fegyverek helyett megint a karakteren legyen a hangsúly.

pc guru De ha egy ilyen szabad mozgáskultúrájú játékon dolgoztok, miért ragaszkodtatok az FPS stílushoz? Kívülről nézve úgy tűnik, hogy ez több gonddal járhat, mint előnnyel...
Owen Először is, a Mirror's Edge nem FPS, hanem egy ilyen nézetet használó akciójáték. A fő indok itt is az újítás, a megújítás vágya: külső nézetes akciójátékot rengeteg cég csinál, közülük sokan egészen zseniálisan – ez a kategória tehát, hogy is fogalmazzak, „készen van", mi másra vágytunk. A legfőbb gond egyébként ugye az ugrással van, ez a legtöbb FPS-ben nem működik jól – mégpedig azért nem, mert ez általában csak egy utólag beleerőltetett dolog. Mi azonban mindent a kezdetektől erre építettünk, és ez meg is látszik a játékon. És egy újabb ok, ami miatt a belső nézet mellett döntöttünk, hogy ez adja át legjobban a „tényleg te vagy a karakter" érzést. A külső kamera a „nézem a filmet" érzést hozza, a belső kamera pedig az „én vagyok a filmben" érzést.

pc guru Akár FPS-ről, akár akciójátékról van szó, a lényeg általában a harcon van – nálatok viszont a menekülésen. Mennyire kötelező elfutni, mennyire esélytelen a játékos a katonák ellen?
Owen Ez a játék tényleg nem a gyilkolásról, légiónyi rosszfiú elpusztításáról szól. Arra van rengeteg másik játék is. Itt néha harcolhatsz, néha viszont el kell futnod – nem kényszerítjük erre a játékost, józan ésszel rá fog jönni, hogy mikor van esélye, és mikor célszerű inkább elfutni. A játék ezekben a pillanatokban brillírozik igazán, az üldöztetés, menekülés izgalma, az épphogy sikerült, kockázatos manőverek, a cool mozgások mutatják meg igazán, hogy miről is szól a Mirror's Edge.

pc guru Valami arányt tudsz mondani a közelharci és a tűzfegyveres küzdelem között?
Owen Ez nagyban függ a játékostól. Alaphelyzetben nyilván a közelharc a domináns, de aki akarja, erőltetheti a tűzharcot. Ilyenkor persze a lefegyverző mozdulatokat kell erőltetni, ezek pedig mindig kockázatosak, és néha nem is feltétlenül ez a legjobb megoldás. De nem tiltjuk, aki veszélyesen akar élni, az megteheti.

pc guru Kérlek meséld el, hogy működik a Reaction Time nevű időlassítás rendszer.
Owen A Reaction Time mércéje attól függően töltődik, hogy milyen stílusban haladsz előre. Olyan faktorokat vesz számításba, mint az átlagsebesség, vagy a korábban előadott látványos mozdulatok gyakorisága. Gyakorlatilag az időlassítás Faith azon képességét szimbolizálja, hogy az átlagnál sokkal gyorsabban tud reagálni a váratlan jelenségre.

pc guru Mennyire lesz szabadon bejárható a város? A tetőkről le lehet futni utcaszintre?
Owen Nem, ez nem egy GTA- vagy Crackdown-szerű szabadon bejárható város, világ – és ezt nem is bánjuk. A játék erősen sztori-alapú, és szeretnénk, ha minden részét megtapasztalná a játékos. Ettől függetlenül persze nem csak tetőkön fogunk rohangálni, a sztori ugyanis levisz minket a felhőkarcolók tetejéről az utcaszintre, néha épületek belsejébe, néha pedig egészen a föld alá. Az egyes pályák pedig szabadon bejárhatóak lesznek, mindegyiket felfoghatjuk egy-egy szabadon bejárható minivilágként. Csak a játékostól függ, hogy merre megy, menynyit harcol, hogy manőverezik.

pc guru Faith nem az a tipikus Lara Croft-klón női főszereplő. Mesélnél róla egy kicsit?
Owen Faith megtervezésekor egy jól kinéző és atletikus nő volt a kiindulási pont. Az is fontos volt, hogy átlagos emberi testméretei legyenek, nem akartunk egy új klisés, nagymellű női karaktert gyártani. Faith nagyon emberi. Gyors, de nem túl gyors. Erős, de nem túl erős. Nem szuperhős, nem varázsló, hat rá a gravitáció. A legjobb hasonlat talán a „női Jason Bourne" lenne...

pc guru Néhány más előzetes megemlít más irányítható karaktereket, de a ti szátokból nem találtunk erre megerősítést. Tisztáznád a dolgot, lesznek más kontrollálható futók a játékban?
Owen Nem, a Mirror's Edge Faith története, és bár lesz több igen fontos karakter is a játékban, irányítani nem fogjuk őket.

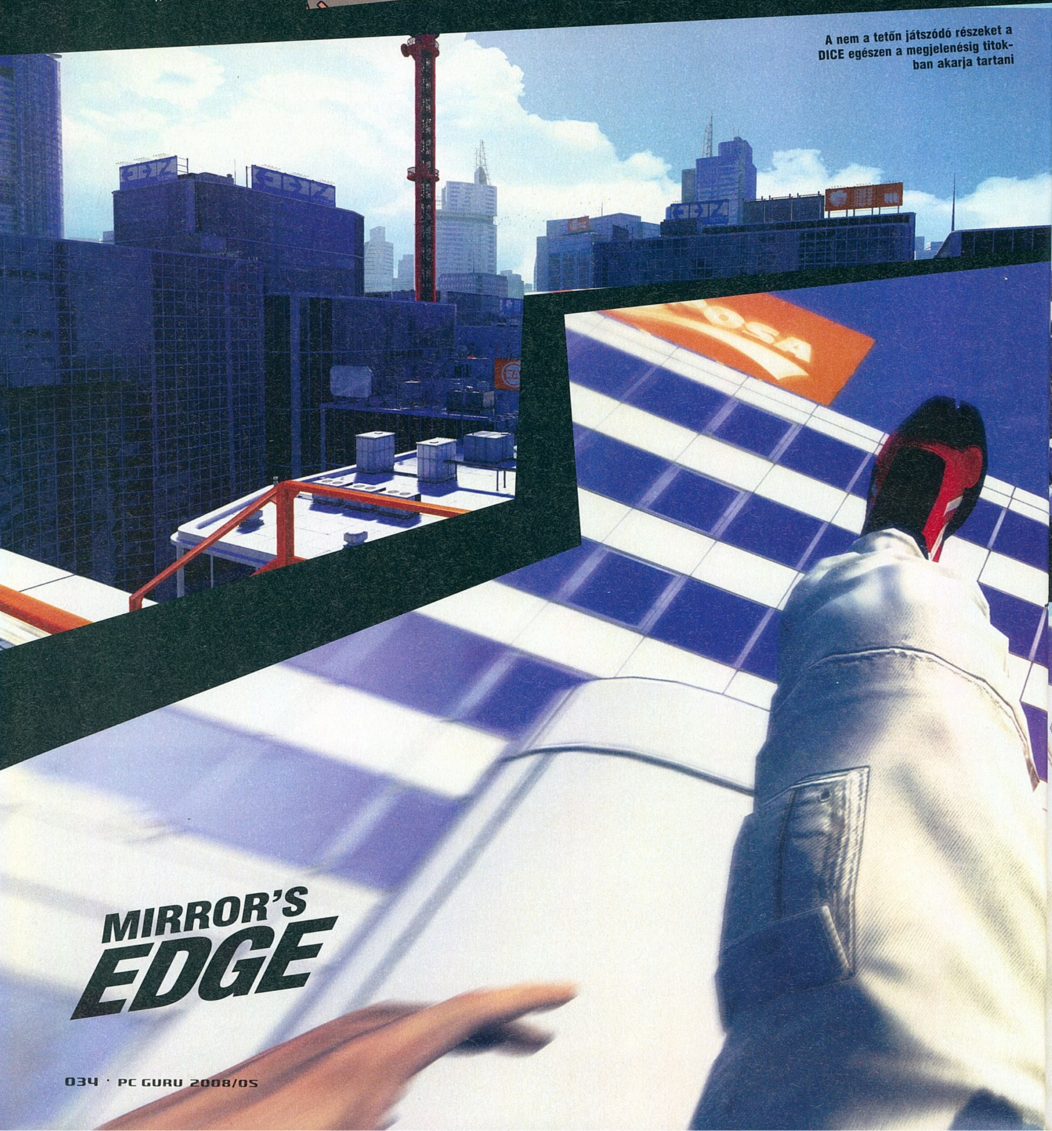
pc guru Első ránézésre a Mirror's Edge nem egy multiplayer-barát játék – valami versenyzős játékmódot tudnánk elképzelni. Nektek sokkal több időtök volt ezen töprengeni – kitaláltatok valamit?
Owen Igen, a sztori végigjátszása mellett lesz egy teljesen eltérő játékmód is a Mirror's Edgeben – csak erről nem beszélhetek egyelőre.

pc guru Az általatok készített Frostbite játékmotor a rombolható környezetre épít erősen – ennek lesz valami szerepe ebben a játékban?
Owen A Mirror's Edge fejlesztése akkor indult meg, amikor a Frostbite még nagyon-nagyon korai állapotban volt. Emiatt nekünk valami másra volt szükségünk, és bár erről korábban nem nagyon beszéltünk, most elmondhatom: az új Unreal motort használjuk. Annak is egy speciális verzióját, ugyanis az általunk megálmodott egyedi grafikai világhoz szükség volt egy különleges bevilágítási rendszerhez, úgyhogy ezzel felturbóztuk a motort.

pc guru Köszönjük az interjút, és jó munkát.
Owen Mi köszönjük a lehetőséget!

Mászóka

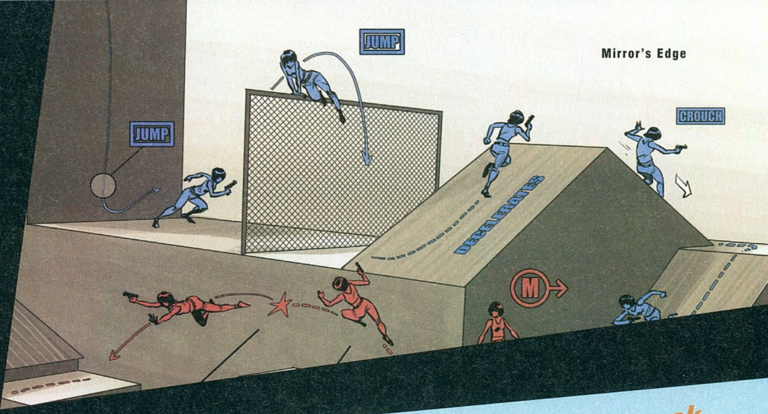
A képen jól látható, milyen szabadságot kapunk egy pályán, és az is, hogy ez a bonyolultnak tűnő mozgássor ismét csak a megfelelő irányközlést és az ugrás gomb lenyomását követeli meg tőlünk, a többi újfent a motor dolga.



A nem a tetőn játszódó részeket a DICE egészen a megjelenésig titokban akarja tartani

Manőverek

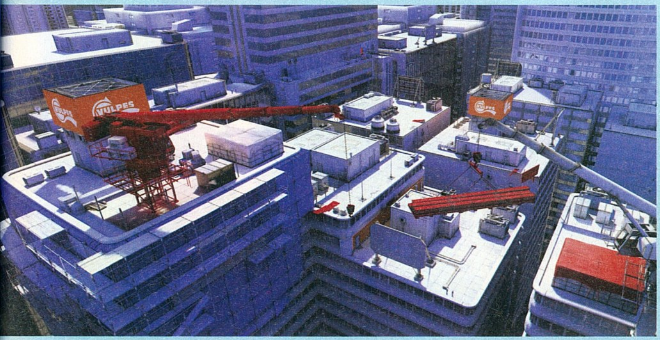
Faith mozgási repertoárja széleskörű, és ismét csak az iránygombokra, plusz az ugrás és guggolás billentyűire lesz szükségünk mindezek végrehajtásához. A pallón egyensúlyozást jobb-ra-balra „pöcögtetéssel” érhetjük el, a kerítés leküzdéséhez a falról kell elrugaszkodni. A lecsúszáshoz a guggolás, az átugráshoz az ugrás gombját használjuk, a gyorsítás pedig kulcsfontosságú egy meredek lejtőn feljutáshoz, vagy nagyobb távolságra átlendüléshez.



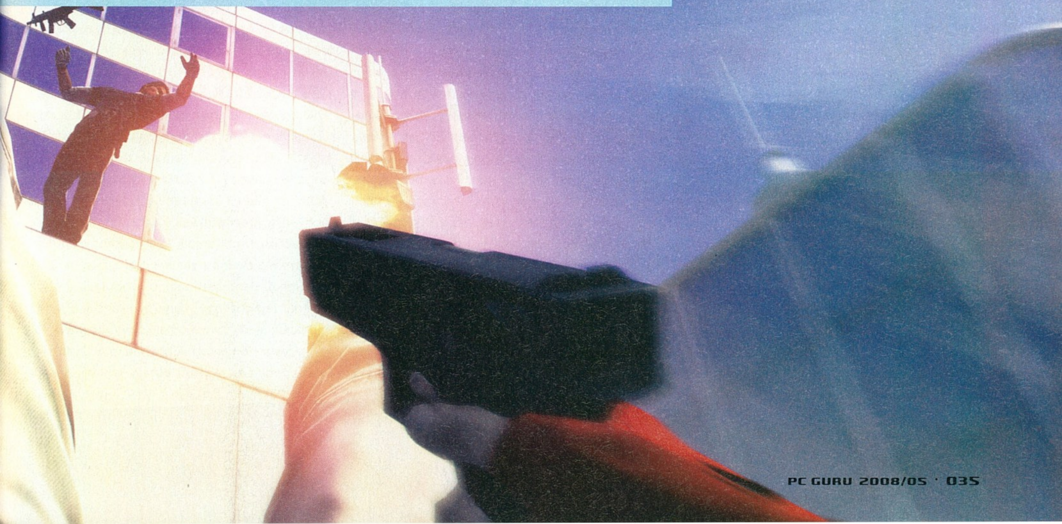
„Képzeld el az Assassin's Creedet, csak épp belső nézetből, cyberpunk világban!”

EGY HŐS NE HŐSKÖDJÖN...

Ahhoz, hogy megértsük a játék filozófiáját, tudnunk kell, hogy a Mirror's Edge műfaját tekintve nem FPS, hanem belső nézetű akció/kaland, még ha ez jelenleg paradoxonnak vagy oximoronnak hat is, de ugye eme bátorságról beszéltem eddig. Épp ezért a mechanizmus nem arra épül, hogy nyírj ki mindenkit, aki mozog, hanem arra, hogy érd el a megadott célokat, hajtsd végre a feladatokat, azaz „túlélés a fölösleges hősködés helyett”. Evégett bár egy kötött sztorit kapunk, amin végig kell mennünk a végkifejlet felé, ám az egyes etapokat úgy teljesítjük, ahogy jólesik. A szabadság főleg az útvonal megválasztásában rejlik, melynek kulcsa Faith mozgásrepertoárja lesz, és a fejlesztők is próbálnak rávenni minket arra, hogy kihasználjuk ezt – például sok esetben, ha fegyveres ellenségbe botlunk, öngyilkosság nekiállni mészárolni, mert egyrészt limitált a lőszerkészletünk (nem lesznek szerteszét heverő tárak, azzal kell beérnünk, ami a tűzszerszámban van), másrészt a legtöbb esetben túlerővel találjuk szemben magunkat, mellyel szemben tehetetlen hősünk.

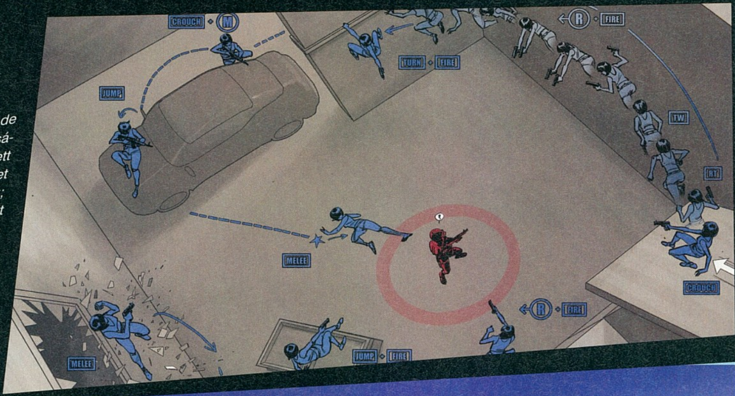


Bár a fejlesztők tagadják, hogy a Mátrix nagy ispiráló lett volna, a képek másról mesélnek...



Harcok

Nemcsak a helyváltoztatásban, de a harcban is korlátlan szabadságot kínál a játék és a jól felépített pályák. A középen álló ellenséget bármely irányból meglephetjük; folyamatos mozgásunk miatt nehéz célpontot jelentünk, miközben mi tűz alatt tarthatjuk őt, és ha nem fekszik ki, jöhet a közelharc, vagy akár a távozás, hiszen az ablakon kifele is vezet az út...



Mr. Miller rendőr, és vélhetően a legnagyobb ellenfelünk lesz a játék során

Persze azoknak, akik biztonságosabban érzik magukat, ha egy hűvös fegyveragy simul a tenyerükbe, lesz egy kb. 15 darabból álló arzenál, azoknak pedig, akik jobban szeretik a csendes akciókat, számtalan „kezes-lábas" mozdulatsor áll rendelkezésükre, a hangsúly mégis a „kerüld ki a bajt, mintsem belebonyolódj" elvre helyeződik. Ezt a játék folyamatosan érezteti velünk, hiszen egy egész hadseregnyi rendőr és katona lohol a nyomunkban, így rá is leszünk kényszerítve a folytonos mozgásra, rohanásra és taktikázásra – az ellenségeken pedig leginkább a meglepetés erejével tudunk majd felülkerekedni, hiszen onnan bukkanhatunk elő, ahonnan legkevésbé várnák, és mire felocsúdnának, épp ilyen váratlanul eltűnhetünk. Igazán azok fogják tehát élvezni a cuccot, akik örömmel vizsgálnak meg egy szituációt, és megfelelően kreatív módon képesek gondolkodni három dimenzióban, kihasználva a csöveket, kiszögelléseket, tereptárgyakat (és imádták például Gordon Freeman menekülését a Half-Life 2 elején).

TEST ÉS LÉLEK SZABADSÁGA

Faith gyakorlatilag mindent tud, amit a már többször citált perzsa herceg is: kúszik, csúszik, mászik, kapaszkodik, vetődik, oldalazik, egyensúlyozik, ablakokon, ajtókon tör át. A legtrükkösebb „kűröknél" a motor lelassítja a kamerát, hogy még precízebben hajthassuk végre azt, ez a Reaction Time, amely főleg a sebességünket figyelve lép akcióba, minket támogatva (a GDC-n mutatott demóban például a leányzó a felhőkarcoló tetejéről egy – amúgy állandóan a nyomunkban lévő – híradós helikopter talpára ugrott rá ezzel az effekttel). Ebben a már korábban említett merész tervezői döntés is segít minket:

a furcsa, ultramodern metropoliszban, melyben épp úgy keveredik kelet és nyugat, mint hősnőnkben, és első pillantásra épp olyan ártatlannak és idealistának, már-már utópistának tűnik, mint az előbb szóba hozott Mátrix városa, ahol az emberek nem érzékelik, hogy rabok, a hideg, kék és ezüst színek dominálnak. Ám mindazon objektumokat, melyeket a drága leányzó kihasználhat az adott helyzet leggyorsabb (de nem kizárólagos!) megoldására, élénk, vörös színnel emelik ki a készítők, a veszélyesebb helyek pedig árnyékba burkolóznak, így nem kell megállnunk rohanás közben, hogy felmérjük a terepet, akrobatikus előrehaladásunk folyamatos lehet. Ez a Runner Vision néven emlegetett okosság persze felvetheti a kérdést, hogy ez mégiscsak olyasvalami, mint mondjuk a Pókember speciális veszélyérzete, azaz kissé elrugaszkodik a realitás talajáról, de meg lehet magyarázni: egy parkourben nyilván kifejlődik egy olyan képesség, hogy egy mozdulat végrehajtásakor már látja a következő lehetőséget (vagy ahogy Jason Bourne egy hétköznapi tárgyban meglátja a fegyvert), a játék pusztán ezt jeleníti meg plasztikusan.

Az igazi, nagy kérdés inkább az, hogy mindezt hogyan lehet egyszerű irányítási sémában leprogramozni, de efelől is megnyugtattak minket a svédek. Tulajdonképpen két fő gombunk lesz: az „ugrás" és a „guggolás" segítségével tudjuk a különféle mozdulatokat végrehajtani, természetesen az iránygombok vagy a mozgást vezérlő analóg kar támogatása mellett. Ha futunk, és lenyomjuk az ugrást, hősnőnk elrugaszkodik, a motor pedig kiszámítja a többit, tehát Faith automatikusan fogja elkapni azt a peremet, amit kinéztünk számára a dobbantáskor, a futás+guggolás szolgál a bukfencre, vagy az átcsúszásra egy akadály alatt. Lesz persze akciógomb is, mindjárt kettő: lövésre, ütésre, ajtók berúgására és hasonló agressziókra, illetve a gyengédebb megoldásokra, például elveszed a koma fegyverét, és nem lelövöd, hanem leütöd vele.

Igen, megszerezhetjük ellenségeink fegyverét is, ezek a készségek teszik ki az arzenál nagyobb részét, és ezek nyilván jobbak, mint azok a szerszámok, melyet a „partizánmozgalom" biztosít számunkra, ám egy bazi nagy karabéllyal nehezebben tudunk majd manőverezni, lelassít minket, esetleg lehetetlenné tesz egy nagyobb ívű ugrást, így ez is döntési helyzetet szül, egyedivé teszi az adott menetet, és növeli az újrajátszhatósági faktort. Hogy semmi ne vonja el figyelmünket a feladatunkról, HUD sem lesz, ha hősünk bekap egy golyót, elmosódik a világ, ilyenkor jobb megállnunk, fedezékbe húzódnunk, hogy regenerálódjunk (azért a realizmust egy játékban nem lehet egy adott ponton túlhúzni, ebben azt hiszem, egyetérthetünk).

ROBBANÁSVESZÉLY

A megjelenítés parádés, a szerencsések, akik már mozgás közben is látták a cuccot, nem fukarkodtak a dicsérő jelzőkkel. A játék alatt az Unreal motor megy, nem a DICE saját Frostbite Engineje, innen tehát a gyönyörű látvány. A belső nézetű játékokban utoljára úgy 14 éve volt igazi forradalom, amikor a Bungie legendás, Marathon című mesterművében megjelent a „mouselook", a kötetlen körbenézés. Azóta igazi innovációról nem beszélhetünk, legfeljebb apróbb, nem eget rengető lépésekről, mint amilyen például a fizika megjelenése, a környezet manipulálhatósága, a Thief lopakodása, a Halo újratöltődő életereje, illetve járművei és hasonlók. A DICE most a következő nagy dobásra készül, és ha sikerül nekik, az valóban mérföldkő lehet a műfaj történetében. Én igazából emiatt szurkolok nekik, tökéletesen egyetértve törekvésükkel. Ha a szótárban megnézzük, mint jelent hősnőnk neve, a „faith", ezt találjuk: becsület, bizalom, hit, hitvallás, hűség, ígéret. Nos, ebben azt hiszem, minden benne van...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 60%

VÁRHATÓ SIKER 100

Ha megvalósítják a srácok mindazt, amit ígérnek, az valóban forradalom lehet a belső nézetű játékok világában – márpedig erre az eddig látottak alapján minden esély megvan. Merész döntések, jó adag tehetség, okos ötletek – támogatjuk!

KREDENC

PRO: A mozgás tökéletes érzete első nézetben, jó sztori szerethető főhőssel, nagyszerű látvány...

KONTRA: Csak ne legyen öncélú ugrabugra platformcím belőle!

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

Aliens RPG?

Amikor a Sega tavaly bejelentette, hogy megszerezték az Alien filmek játékjogait, nem csak a Gearbox-féle akciójáték készültét kürtölték világgá, de azt is, hogy az Obsidian (Kotor 2, Neverwinter Nights 2) ugyanebben a világban egy szerepjátékon dolgozik. Mi a cég és a téma kombinációja alapján leginkább egy Kotor, vagy még inkább Mass Effect-szerű, akcióelemekkel bőven megszórt játékra számítunk, remélhetőleg jó sok bejárható bolygóval és alien-fészekkel. A játék bemutatkozását, illetve megjelenését a Colonial Marines-hez képest egy évvel eltolva tervezik, tehát az első képeket pont egy esztendő múlva, a megjelenést pedig 2010 elején várhatjuk.

ALIENS
COLONIAL MARINES

Az Alien(s) filmek korábban már többször megihlették a fejlesztőket, de (talán a PC-s AvP-t leszámítva) nem sok emlékezetes alkotás született: a játékosok többnyire tucatjátékokat és kézikonzolokra gyártott kisebb marhaságokat kaptak. Igazán nagyszabású átirattal adós maradt a játékipar – valószínűleg csak az Aliens: Colonial Marines megjelenéséig.

A négy film közül a második, az Aliens a kedvencem (a borzalmas magyar fordításban A bolygó neve: halál címet kapta), és talán ezzel nem vagyok egyedül. James Cameron fénykorában rendezte meg minden idők egyik legjobb akciófilmjét, amiben nem túl kiegyenlített küzdelem dúl a matrjoskaszájú lények és az űrmisszióra kiképzett tengerészgyalogosok között. Persze ott van még Ripley hadnagy, mint a „tökös csaj" archetípusa, meg a gonosz Weyland-Yutani vállalat, aki attól sem riad vissza, hogy emberekben szállítsa haza a szörnyek embrióit, de a filmet a derék G.I. Joe-k viszik el a hátukon. A folyton szivarozó Apone, a hallgatag Drake, az idétlen Hudson, a hidegvérű Hicks és persze a filmvásznon valaha megjelent legkeményebb női karakter, a derekán kisebb ágyút cipelő Vasquez. Jó érzékkel rájuk, illetve tengerészgyalogos bajtársaikra épít a Gearbox Software PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra készülő játéka, az Aliens: Colonial Marines. A cím ismerős lehet, mert 2001 táján volt egy félkész EA-projekt ezzel a névvel, de azt 2002-ben leállították, és semmi köze a most készülő játékhoz. A Brothers in Armsnak és néhány Half-Life kiegészítőnek annál inkább, a Gearbox ugyanis idáig ezekkel szerzett magának hírnevet. Szóval a fejlesztők értenek a first-person shooterekhez, ami megnyugtató, amikor olyan név feldolgozásáról van szó, mint az Aliens.

ÚJABB HULLAJELÖLTEK

A sztori valamikor a harmadik Aliens-mozi után játszódik, de inkább a második és első film eseményeire referál. Az U.S.S. Sulaco űrhajó legénysége megpróbálta kideríteni, mi történt az LV-426 bolygó telepeseivel, akik egyszer csak nem adtak életjelet magukról. Egy idő után a kiküldött tengerészgyalogosok is feltűnően kussolnak, ezért az amerikai hadsereg újabb felderítő/mentőakciót indít az elátkozott bolygóhoz. Nem tanulnak az előzményekből: a több millió dolláros felszerelést megint csak maroknyi katonával küldik útra, ami igen nagy

Annyira bekészültünk, hogy teljesen biztos, mindjárt megérkezik a támadás a hátunk mögül. Esetleg fentről...

baromság, ha belegondolunk, viszont a dramaturgiai feszkó miatt szinte kötelező elem. A történet tehát nem túl eredeti, de reménykedésre adhat okot, hogy Bradley Thompson és David Weddle jegyzik.

Az urak olyan sci-fi tévésorozatok veterán forgatókönyvírói, mint a Star Trek: Deep Space Nine, a Battlestar Galactica és az Alkonyzóna, így értő kezekbe került a rajongók számára oly kényes alapanyag.

Mivel Vasquez, Drake és a többiek darabokban hevernek a bolygón (vagy rosszabb esetben élő inkubátorként szolgálták az alientársadalom javát), az íróknak új karaktereket kellett teremteniük. A négy főszereplő így Winter, Bella, O'Neal és Monday névre hallgat – ők lesznek azok, akik megnézik, maradt-e még valaki a kísértethajóként lebegő Sulacón, majd leszállnak a bolygóra, hogy aztán nagyon gyorsan megbánják

ALIENS vs. Marine

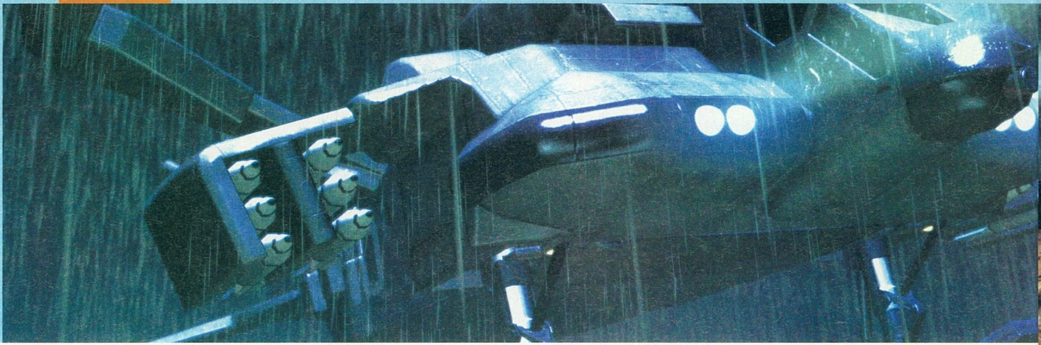
Standard, versengős multiplayer opció is lesz majd a játékban, de a fejlesztők ennek részleteiről 0, azaz nulla darab információt voltak képesek közölni. A játékról először beszámoló Game Informer magazin tudósítója persze megpróbált hallgatózni a Gearbox jól bevédett főhadiszállásán, és feltűnt neki, hogy a fejlesztők meglepően sokszor szóba hozzák a Quake 2-höz készült, Gloom névre keresztelt modot. Ez a mod kifejezetten alien-szerű, emberek küzdenek pókszerű lények és akár egymás ellen, a lények pedig újratermelődnek, amíg a fészkeiket ki nem irtják az elszánt játékosok. Ha valami hasonlóra számíthatunk, alighanem jó helyen kapizsgálunk, ráadásul ennek mi nagyon örülnénk is!

ezt. Külön öröm, hogy az első filmre is lesznek utalások, például embereink is megtalálják a Derelictet, vagyis azt az űrhajót, amit a Nyolcadik utas a halálban Ripley és a többi hat utas, a folytatásban pedig a telepesek is megtaláltak, és ami a tervező művésznek, H.R. Gigernek hála a legijesztőbb díszletek egyikeként vonult be a filmtörténelembe. Az első filmben (csak a rend kedvéért szögezzük le: szintén zseniális volt) látható egy másik idegen lény maradványa, egy óriási csontváz, ami valaha a Derelict pilótája lehetett – a vezető designer, Keith Schuler szerint a játékban végre többet is megtudhatunk majd róla is.

NÉGY JÓ MINDHALÁLIG

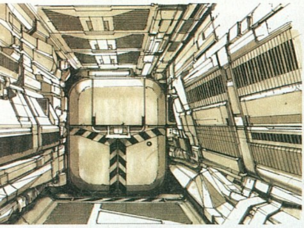
Az Alienst nem lehet könnyen átültetni FPS-be, mert – mint Brian Martel kreatív igazgató frappánsan megjegyezte – a lényeknek nincs távolsági fegyverük. Mint sejthető, a szörnyek inkább számukkal fognak gondot okozni, valamint azzal, hogy meglepetésből támadnak. A hagyományos shooterekkel ellentétben itt kisebb hangsúly lesz a lopakodáson (az alienek többnyire úgyis tudják, merre járunk), a harci pozíció megválasztása és az együttműködés sokkal fontosabb lesz. A négy karakter már sejteti, hogy egy kisebb egységet irányítunk, és az sem meglepetés, hogy a sztorit kooperatív módban akár négy játékos is játszhatja (csak aztán a PC-s változatba is bekerüljön ez a lehetőség!), és akár kombinálni is lehet az osztott képernyős megoldást a hagyományos online móddal. A fegyverekkel viszont csínján bántak a készítők, Schuler szerint azért, mert az igazi tengerészgyalogosok sem dobálják el nyakra-főre kedvenc csúzlijukat, ha látnak egy másikat. Ezért ha egyedül játszunk, többnyire nem fegyverek, hanem a karakterek között váltogathatunk (egyszemélyes játéknál a gép irányítja a maradék három karaktert). Fejenként négy fegyvert viselhetünk majd, és a tengerészgyalogosok fegyverei is hozzáadnak majd

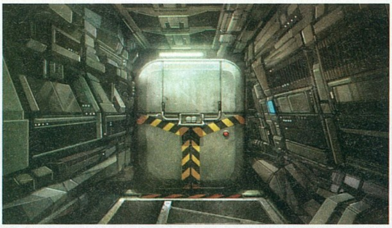
Az űrhajók mellett ezt a kellemesen lepusztult várost, Antheát is fel fogjuk deríteni

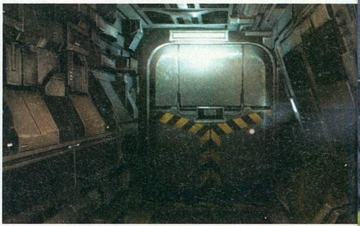


A TERVEZÉSTŐL a megvalósulásig

A Gearbox grafikusai igen felelősségteljesen jártak el, amikor a környezet megalkotásáról van szó. Először is elcsaklizták az összes, az első két filmhez készült koncepciórajzot, még azokat is, melyek végül nem kerültek felhasználásra. Egy ilyet, egy egyszerű, ajtóval lezárt folyosót látsz a bal képen. Ezt követően a Gearbox egy grafikusa azt felturbózza, azaz kitalálja a színeket, kidolgozza a helyszín bevilágítását (második kép). Itt jönnek a képbe a pályaépítők, akik az utóbbi rajzokkal szinte tövіről-hegyire megtervezett pályákat végül felépítik poligonokból - ez látható az utolsó képen.







a karakterek egyéniségéhez, akárcsak a filmben. A karakterenként eltérő elsődleges fegyver (mint Vasqez brutális kétkezese vagy Drake shotgunja) mellett egy másodlagos puska, egy gránát és egy oldalfegyver kap helyet arzenálunkban – ez utóbbi kisebb önvédelmi eszköz, ami arra szolgál, hogy ne legyünk teljesen védtelenek, ha valamilyen nagyobb tárgyat használunk. A tárgyak közül első helyen szerepel a jó öreg mozgásérzékelő, ami az LV-426-on nélkülözhetetlen a túléléshez, de katonáinknál lesz még hackerkészlet és egészségügyi csomag is, illetve egy olyan szerszám, amivel nyílásokat hegeszthetünk le.

EGYSÉGEK...

Az egységet nem irányíthatjuk majd olyan szinten, mint mondjuk a Rainbow Six-széria alakulatait, de a taktikázás fontos része lesz a játékmenetnek. A négy katona csak együttműködve juthat előre, és Schuler szerint a tökéletes összhangban harcoló egységhez sokszor nem is jutnak majd közel a támadó alienek. Tipikus felállás lesz például az, hogy egy katona viszi a mozgásdetektort, egy elől tisztítja az utat valamilyen brutális fegyverrel (mondjuk lángszóróval), ketten pedig a jobb és bal oldalt fedezik. De gyakran előfordul majd az is, hogy egy nagyobb, nehezen védhető terepen kapunk támadást, amire lesz egy kevés időnk felkészülni. Ezalatt gyorsan le kell forrasztani pár bejáratot és aktiválni a rendezői változatból ismert robotlövegek közül néhányat (ó igen, ilyenek is lesznek), hogy minél jobb pozícióból és lehetőleg távolról darálhassuk le a szörnyeket (már csak azért is, mert savas vérükkel akkor is sok gondot okoznak közelharcban, amikor éppen meghalnak).

A környezetérzékeny akciók tehát fontos elemei lesznek a játéknak, és ide tartozik az is, ha egy szörnynek sikerül meglepnie és a közelünkbe ér. Ekkor kapunk egy animációt, amiben közelről megcsodálhatjuk a rémséget, majd ki kell szabadulnunk szorult helyzetünkből. A legelső bemutatóban például fentről lenyúlt egy alien az egyik tengerészgyalogosért és felhúzza a katonát egy szellőzőaknába. Ott a katona pár lövéssel elijesztette a lényt, majd kúszott volna vissza, amikor a szörny visszatért, és megint visszarántotta. Voltak már hasonló szkriptelt események

A xenomorfok bárhonnan ránk vetődhetnek, így nem árt óvatosan előrehaladni

Darwin-díjas katonánk egyedül merészkedik előre, egy egész pisztollyal felszerelkezve

"A kooperatív mód a játék egyik legnagyobb erénye, alig várjuk, hogy kipróbálhassuk!"

legutóbb a Turokban is, de ott ez nem sült el jól, minduntalan megszakította az akciót és hamar unalmassá vált. A készítők szerint az Aliensben nem csak gombnyomkodásról fog szólni ez a rész. Majd meglátjuk, mindenesetre én kicsit szkeptikus vagyok ezzel kapcsolatban.

...ÉS KÉTSÉGEK

Aggodalomra adhat okot még az is, hogy az AI-ról egyelőre semmit nem árultak el a készítők (remélem, nem agyonszkriptelt megoldások lesznek), és az ellenfelek változatosságát is érdekesen kezelik. Ugyebár az első három filmben csak néhány szörnytípust láthattunk: volt az arctámadó, a harcos alien meg a királynő. Ennyi szörnytípus kevés egy játékba, ezért lesznek emberi ellenfelek is (egy másik szabadcsapat, ami élve próbál alieneket befogni – bár nem erősítették meg, nagy valószínűséggel a Weyland-Yutaninak fognak dolgozni). Ezen kívül a lények hierarchiáját is finomítják (az első film szörnye inkább felderítő lesz, a második rész lényei inkább harcosok), és lesz néhány új alien is, például egy olyan páncélos jószág, aminek a tojások szállítása és védelmezése a feladata. Nekem ennyi elég is lenne (a Bioshock már megmutatta, hogy lehet néhány szörnnyel is jó játékot csinálni), de a fejlesztők még azzal is variálni szeretnének, hogy a lények DNS-e alkalmazkodik a gazdaszervezethez. Ezt a vonalat a negyedik film képviseli ugye, ami eléggé megosztotta a rajongókat – félek, hogy túl sok furcsa mutáns fogja agyoncsapni az Alien-hangulatot. A hangulat szempontjából viszont telitalálat, hogy a fejlesztők szerint az egyszemélyes mód atmoszférája fontosabb, mint az, hogy egy katona életben marad-e. Ez azt jelenti, hogy a négy tengerészgyalogos közül szívbaj nélkül kinyírnak majd egyet, ha a sztori úgy kívánja. Kérdés, mi lesz ilyenkor azzal a játékossal, aki kooperatív módban idáig az éppen eltávozó katonával játszott. Illetve a linearitást jelző vészvillogóm is felizzott: ugye valamennyire függni fog a játékos teljesítményétől, hogy a katonája életben marad-e?

EREDETIBŐL FORDÍTVA

Amivel biztosan nem lesz gond, az a látvány és a hangok. A grafikusok abszolúte a második filmet tartották szem előtt, egy az egyben lemodellezték a helyszíneket és a Kodakkal is felvették a kapcsolatot, hogy színmintákat kérjenek a filmből. Azokat a helyszíneket pedig, amelyek a filmben nem szerepeltek, Syd Mead, a Sulaco eredeti tervezője segített megalkotni, és az életszerűséget az is fokozza, hogy nem lesznek életerő- és lövedékjelzők a képernyőn. A fizikára a játék alatt ketyegő Unreal Engine 3 motor a biztosíték, a hangokra pedig eredeti hangminták (még a mozgásérzékelő hangja is a Fox archívumából származik). Csak a szinkronhangok miatt kell izgulnunk, remélem, kellően marcona orgánumok lehelnek majd életet Thompson és Weddle dialógusaiba. A tengerészgyalogosok hálás téma (a Starcraftben, a Doomban és a Haloban ezt már játékban is láthattuk), az Aliens meg pláne az – 2009 első felében meglátjuk, mennyire tudják értékesíteni ezt a ziccert a Brothers in Arms fejlesztői.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **40%**

VÁRHATÓ SIKER **90**

Jó Alien-játék eddig még nem született, de most erre megvan minden esély. A Gearboxban bízunk, a fejlesztők nagyon elszántnak tűnnek. A kooperatív multiplayer pedig egyenesen zseniálisnak ígérkezik. És ha még a "sima" multi is sikerül...

STÖKI

PRO: Végre egy igazi, hangulatos Alien-feldolgozás. Koopeatív móddal.

KONTRA: Lenne egy fogadásunk, hogy 2009 legvége előtt nem fog elkészülni...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q1

írta · NightBagoly

A Rockstar North csapata manapság a bolygó legsikeresebb fejlesztői közé tartozik, a Bungie és a Blizzard mellé sorolhatóak abból a szempontból, hogy utóbbi játékaik kivétel nélkül sokmilliós eladásokat produkáltak, és igazán nagyot még sosem hibáztak. A GTA3-generáció tagjaiból csak PS2-n bőven 40 millió értékesített példány felett járnak, úgyhogy nem meglepő: ők is ugyanúgy diktálnak a tulajdonos Take-Two-nak, mint a Blizzard a Vivendinek (a Bungie meg ugye le is lépett a Microsofttól). Ők döntik el, kinek és mit mutatnak a játékból, hogy mi lesz a gyűjtői kiadásban, hogy mikor lesz a megjelenés, vagy hogy milyen mértékig mennek el a polgárpukkasztásban.

Nem túlzás, ha azt mondom, hogy jelenleg az egész világ Grand Theft Auto lázban ég. A konzolos változatok megjelenéséig még nagyjából egy hónap van hátra, így a tetőfokára hágott az izgalom – mi pedig úgy döntöttünk, hogy egy mindent átölelő, részletekre, és eddig nem ismert dolgokra kitérő leírással kedveskedünk nektek a készülő nagyágyúból. Ugyan a PC-s debütálásról hivatalosan még szó sincs, a verebek (nem is akármilyenek, a mi saját, külön bejáratú, megbízható verebeink) év végén esedékes megjelenésről csiripelnek.

Ki ne ismerné a legendás Grand Theft Auto sorozatot? A széria még a '90-es évek közepén indult világhódító útjára. A hatalmas áttörést a harmadik fejezet okozta – a játékból több mint 14 millió darabot adtak el, a grafikus motorra – és a címre – két folytatást illesztettek, mind a kettőt vették, vettük, mint a cukrot, nem csoda hát, ha a szaksajtó és a rajongók egyaránt izgatottak a készülő negyedik felvonás miatt. Elvárások vannak dögivel, a kérdés csak az, a fejlesztőbrigád, a Rockstar vajon meg tud e felelni nekik? Cikkünkben ez után próbálunk meg kutakodni egy keveset...

LIBERTY CITY, A SZABADSÁG VÁROSA

A program helyszínéül ismételten Liberty Cityt választották a készítők, amely várost nem is titkolt módon New York ihletett. A fejlesztőbrigád hosszú hónapokig tanulmányozta Amerika talán leghíresebb települését, míg végül megpróbálták a lehetőségekhez képest a lehető legtökéletesebben lemásolni, újraalkotni azt, természetesen álnéven, hogy a frontális jogi támadásokat el lehessen kerülni. Bár a terület jelentősen kisebb, mint San Andreas teljes térképe, cserébe soha nem látott részletességet ígérnek. Akár

Grand Theft Auto IV

fejlesztő > Rockstar North
kiadó > Rockstar
web > www.rockstargames.com/IV

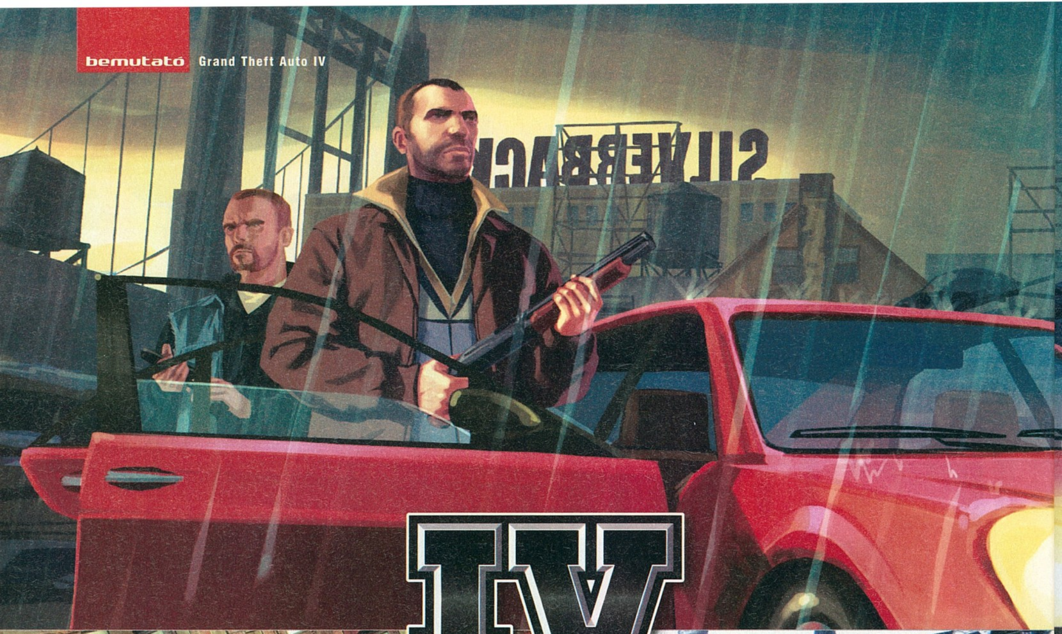
csak NYC, Liberty City is városrészekre oszlik: Broker Brooklynt jelképezi, Dukes tökéletes másolata lesz Queensnek, Bohan Bronxnak felel majd meg, Algonquin Manhattan lesz, Hapiness Island a helyi Liberty Island, míg Alderney majd New Jerseyt próbálja meg hangulatában visszaadni.

Hogy ne csak nevükben egyezzenek ezek a helyszínek a valós New Yorkkal, a fiúk ismerős, ám átnevezett híresebb épületeket, építményeket is felvonultatnak. Itt van az Algonquin Bridge (Manhattan Bridge), a GetaLife-épület (a Metlife, azaz az amerikai egészségbiztosító központja), Star Junction (Time Square), vagy éppen a Liberty Ferry Terminal, ami igazándiból Hoboken néven fut... Ha pedig mindez nem volna elég, minden utca, de még a legutolsó sikátor is saját névvel lesz ellátva – ennek hála a legtöbb küldetésben nem „el kell jutnunk a sárga ponthoz", hanem elmondják nekünk, hogy a célszemélyt milyen címen is találjuk, a többi a mi, illetve a minden kocsiban megtalálható GPS (a menőbb járgányokban beszél is) dolga lesz.

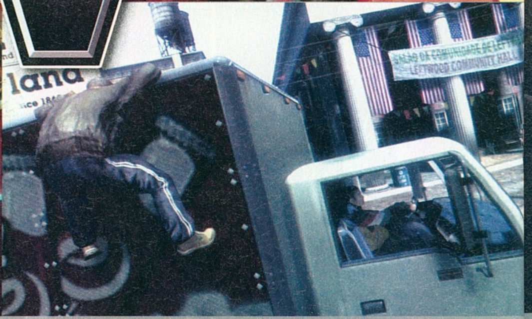
> **“A GTA 4 várhatóan az év legdurvább eladásait produkáló videójátéka lesz!”**

BELSŐSÉGEK

Miután akaratlanul is a külsőségek felé siklottam el, fontos, hogy megtárgyaljuk a program grafikai megjelenítését, amely nem meglepő mó-



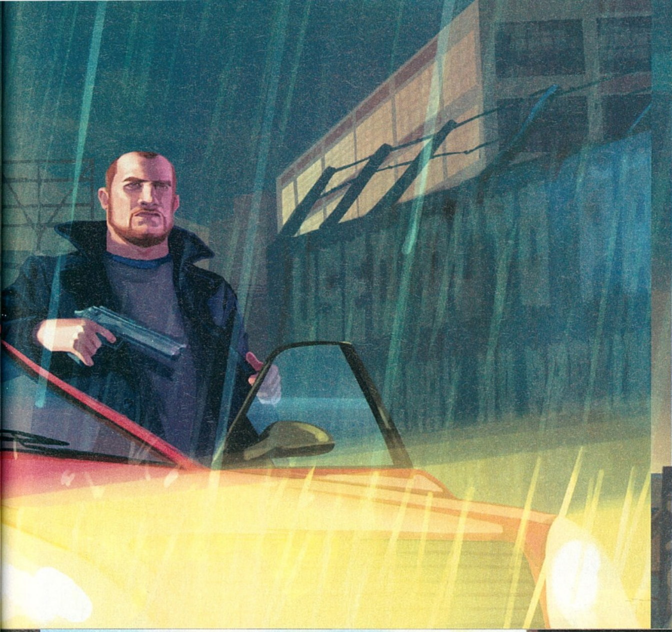
Niko az újvilágban sem változott meg, ugyanúgy a piti bűnözők között lel barátokra



don rengeteget fejlődött az előző felvonás óta. Miután a GTA már végigjátszott darabjai soha nem emelkedtek ki külsőségükben a nagy átlagból, félő volt, hogy a Rockstar most is „csak" a tartalommal fog foglalkozni, a grafikus motort pedig tessék-lássék módon fabrikálják majd a késztermék alá, mondván, hogy a célnak tökéletesen megfelel. Ugyan a fotókat elnézve az új generációs nagyágyúk számtalan, látványra fajsúlyosabb versenyzőt felvonultattak már, azt el kell ismerni, hogy a GTA negyedik részének külseje mozgásban lenyűgöző. Az utcákon cirkáló járművek ugyan még mindig nem valóságos nevükön szerepelnek, de igen csak remekül sikerült lemodellezniük őket. Bár egy szimulátortól azért messze vagyunk, fontos leszögezni, hogy egy szimulátorban nem is találkozhatunk ilyen nagy tereppel – tereppel, amelyet most, első ízben, töltési zónák nélkül élvezhetünk. Bizony, amint belépünk a játékba (és végigizguljuk az első, minden bizonnyal hosszadalmas procedúrát) soha többé nem kell a töltő képernyőt bámulnunk: külső vagy (eddig nem látott aprólékossággal megalkotott) belső helyszínek, helikopterrel száguldozás, teljesen mindegy: minden terület, objektum, és modell menet közben, valós időben töltődik majd be.

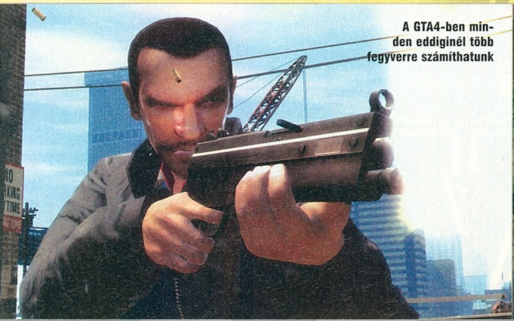
“Az online multiplayer alapból benne lesz a játékban, nem kell külön belehackelni”

Nem akarunk senkit hitegetni, ez első ránézésre sajnos meg is látszik: bár a játék nem nevezhető rondának, azt semmiféleképpen nem mondhatjuk, hogy ilyet ez előtt még sohasem láthattuk, hiába a RAGE nevezetű, saját fejlesztésű motor. A programban futkározó karakterek külseje összességében remek, cserébe a textúrák (legyen szó a város épületeiről, vagy magukról a modellekről) igencsak vissza lettek fogva. Azonban, ha mindez megmozdul, több, mint döbbenetes: a beépített fizikai motoroknak hála a járművek viselkedése elképesztő (ismételten messze vagyunk a szimulátoroktól, de itt inkább a filmszerűség volt a cél, egy-egy élesebb kanyarnál megmagyarázhatatlan módon szanaszét repülnek a dísztárcsák, a lövések pókhálóssá szakítják az üvegeket, a járművekre eső emberek széttörik az egész karosszériát) a kívülről licencelt Euphoria motornak hála pedig a karakterek mozgásait egyszerűen nem lehet eléggé dicsérni. Tökéletesen mindegy, hogy egy heves tűzharcról, egy autóból való molotov-koktél

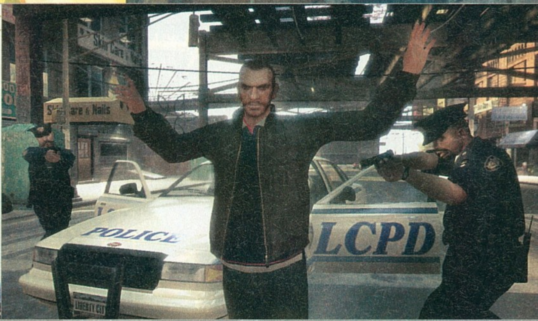


Szól a rádió...

Mint minden GTA játékban, a rádióadók itt is fontos szerepet kapnak, pláne úgy, hogy főhősünk telefonja egy pofás FM vevővel is el van látva, így gyalogosan is hallgathatjuk a különböző, izgalmas nótákat. A WKTT beszélgetős adó, amelyben minden bizonnyal (eredeti nevük We Know The Truth, vagyis „mi tudjuk az igazat") rengeteg paranoid eszmecserére kerül sor. Az IF99-ben a funk zene szerelmesei találhatják meg a kedvükre valót, a The Vibe-on R&B és soul muzsika bömböl majd, a Vladivostok FM a kelet-európai világból szólaltat meg különböző nótákat, a K109-ből pedig diszkó, illetve elektronikus cuccok bömbölnek majd. A BEAT 102.7-ről a nevén kívül nem tudunk többet, a maradék 12 adó profilja pedig a megjelenésig lesz folyamatosan adagolva...



A GTA4-ben minden eddiginél több fegyverre számíthatunk



dobálásról vagy szimpla sétálásról beszélünk, a technológia remekel. Nincs két egyformán mozgó ellenfél, két hasonló módon összeeső karakter: minden reális, minden a helyén van. Ha már mozgások, hát Niko is többet tud, mint elődei: felmászik a villanypóznákon, kapaszkodik az ablakpárkányokon.

NIKO, AZ ÚJABB ANTIHŐS

Niko Bellick igazi, kelet európai fenegyerek. Miután 30 esztendős koráig nem sikerült hazájában sikereket elérnie, úgy dönt, nyomába ered unokatestvérének, Roman Bellic-nek, aki levelezéséből ítélve valóra váltotta az amerikai álmot: gazdag életet él egy kúriában, női vannak, és gyors sportkocsijai. Niko összes ingóságát egy repülőjegyre cseréli, majd az óceánt átszelve Liberty Citybe érkezik, hogy élete legnagyobb csalódását élje át: fivéréről ugyan is kiderül, hogy igazi, nagybetűs lúzer. Nem hogy háza, de még nője se nagyon van, e mellé pedig egy piszkos kis taxitársaságot vezet, amelynek szüksége van egy jó sofőrre. Bár Nikolai először legszívesebben gerincét törné saját vérének, végül belátja, hogy nincs más választása: az amerikai álom építését alulról kell kezdenie. Ahogy azonban lenni szokott, az alvilág kapható a kreatív, okos emberekre, Niko pedig amellett, hogy jelentősen több szürkeállománnyal rendelkezik, mint kuzinja, felismeri a lehetőségeket, amelyek szembe jönnek vele. A taxit hamarosan limuzinra cserélheti, még akkor is, ha az odáig vezető út hullákkal van kikövezve...

Bár az új részek minimum generációváltást jelentenek a sorozatban, az alapok mindig megmaradtak – ehhez a jó szokáshoz pedig most is tartják majd magukat. Hiába a RAGE motor és az Euphoria „mozgás szimulátor", hiába a már majdnem teljes egészében New Yorkot mintázó reális városkép, a program még mindig GTA, csak éppen milliónyi apró változtatással, amelyek jobbá teszik majd a játékot. Az egyik ilyen a mobiltelefonunk – jobb hozzászokni, hogy már a játékban sem mozdulhatunk egy centit sem nélküle, hiszen milliónyi funkció lesz majd ehhez a ketyeréhez kötve. A telefonkönyvben megjelennek a fontosabb ismerőseink, fegyvereket rendelhetünk, valamint ennek segítségével csinálhatunk például fotókat is, a beépített kamerának hála, amelyek később még szintén jól jöhetnek majd. Például a ránk lövöldözőket felnyomhatjuk a rendőröknél, vagy kamuból kihívhatjuk a mentőket, tűzoltókat.

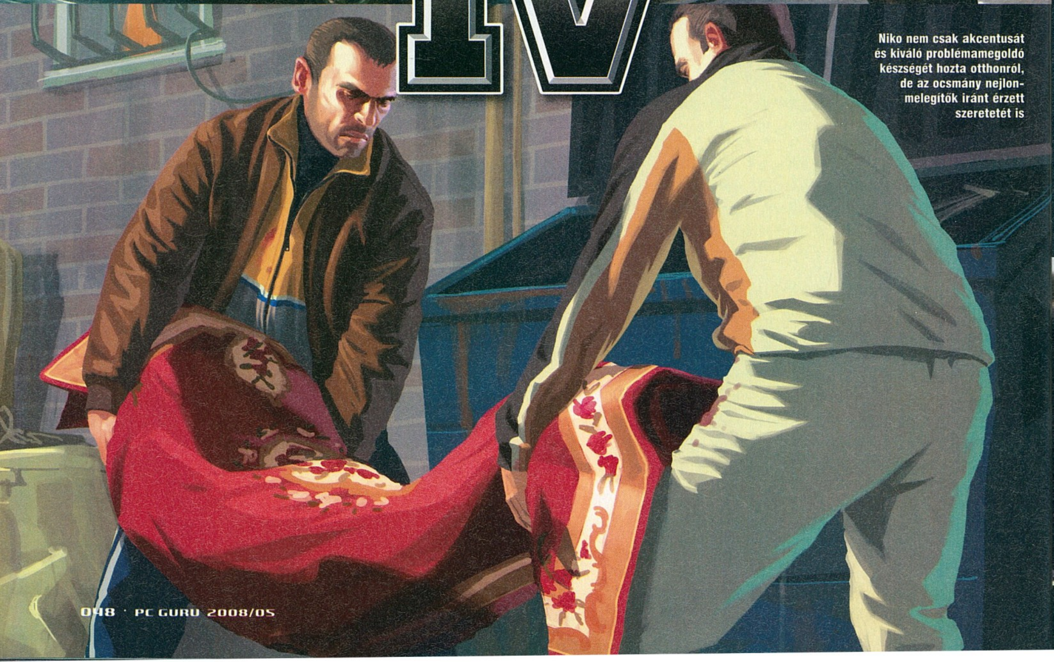
Az autólopás is látványosabb lesz majd – mostantól fogva már nem sétálhatunk csak úgy oda egy járgányhoz, hogy egy gombnyomás segítségével hirtelen a magunkévá tegyük. A programhoz licencelt Euphoria motor itt is segítséget nyújt majd nekünk: Niko először kö-

nyökével betöri az üveget, ezt követően kinyitja az ajtót, és vad imádkozásba kezd, hogy a lehető legegyszerűbb módon be tudja indítani a motort. Mindez a művelet, hála a már említett fizikai segítségnek, mindig más és más, arról már nem is beszélve, hogy a mostantól fogva tárhellyé minősülő csomagtartóban is mindig találhatunk valami finomat: jobb esetben fegyvert, rosszabb esetben egy hullát, és mire észbe kapunk, már nyakunkon a rendőrség. Ha a szükség úgy hozza, könyökünkkel kitörhetjük az ablakot, hogy vezetés közben is lövöldözhessünk. Repülők ezúttal nem lesznek, de motorcsónakok, motorok és helikopterek rendelkezésünkre állnak majd.

A zsaruk jelentősen jobban figyelemmel kísérik tevékenykedésünket, mint eddig bármikor: egy autó feltöréséért már a nyakunkon lehet a jard, akiket ráadásul extrém nehéz lesz lerázni. Eddig mindent megoldott a Pay N' Spray's, most ez is realisztikusabb lesz: például hatalmas parkolókban rejtőzhetünk el, ahol a száznyi kocsi között nem tűnik fel a jelenlétünk. Egyébként az üldözöttség is megváltozott: mostantól fogva egy színes kör jelzi majd a térképen, hogy mennyire vagyunk feltűnőek, és ha a körben „összefutunk" pár fakabáttal, a riadó teljesen aktívvá válik, ha pedig sikerül

Speciális kiadás

Egy rajongó éhségét szinte lehetetlen kielégíteni – azonban az becsületére váljék a rockstaros fiúknak, hogy ők azért megpróbálnak megtenni mindent annak érdekében, hogy a legnagyobb (és legdagadtabb pénztárcával rendelkező) fanatikusok is jól lakjanak. Lesz egy speciális változata a GTA4-nek, amely egy kis fém, zárható tárolódobozt, egy annak a kulcsával ellátott kulcstartót, egy művészi könyvet, egy a játék legjobb nótáit tartalmazó audió lemezt, valamint egy új csomagolásba helyezett programot tartalmaz majd egy sporttáskába csomagolva...



Niko nem csak akcentusát és kiváló problémamegoldó készségét hozta otthonról, de az ocsmány nejlonmelegítők iránt érzett szeretetét is

Multiplayer

Azt nem mondhatnánk, hogy tengernyi kritika érte volna a Rockstart az előző generációs GTA-sorozat miatt, de azért a valódi első rész szerelmesei, ha csak egy-egy bekezdésben is, de biztos, hogy megemlékeztek az újhullámból teljesen hiányzó, a legendás alapváltozatot viszont bőségesen kiegészítő többjátékos opcióról. Talán éppen ezért, de a várva-várt negyedik felvonásban már újra visszaköszön ez a lehetőség: a játékosok teljesen testre szabhatják karakterüket (a szerver pedig állíthat a civilek népsűrűségén, a rendőrök agresszivitásán és ezer más dolgon), miközben mobiltelefonjukkal felfegyverkezve belevágják a magukat a 15 választható opció valamelyikébe, összesen 16-an. Ezekből a lehetőségekből eddig 14-et fedtek fel, és nyolcról már információk is olvashatóak. Amelyekről még semmit nem tudunk: Deal Breaker, Turf War, Car Jack City (tippünk: ki lop el és gyűjt be több autót időre), Bomb Da Base I & II (tippünk: nyilván bázisokra épülő harc), valamint Free Mode (tippünk: mindenféle feladat, küldetés nélkül lehet kószálni, tombolni a városban). És amelyekről többet:

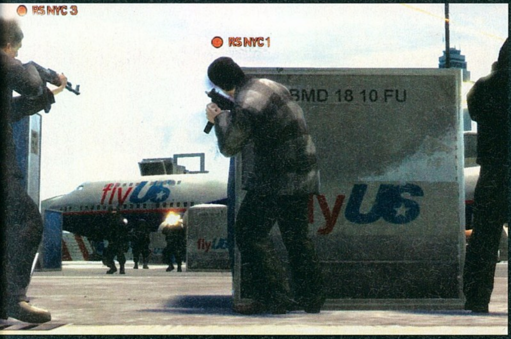
A Deathmatch-et, illetve a Team Deathmatch-et azt hiszem, senkinek nem kell bemutatni, feladatunk az ellenfelek precíz kivégzése, amelyben az összes fegyvert és járművet felhasználhatjuk. A rendőrök azonban minden notórius gyilkost figyelemmel követnek, így előfordulhat, hogy a legnagyobb kihívást nem a felebarátaink likvidálása, hanem a jard előli menekülés nyújtja majd.

A Cops N'Crooksban rendőrként az a feladatunk, hogy megpróbáljuk elcsípni a szintén játékosok által irányított bűnözőket – nem juthatnak ki élve. Gazemberként természetesen „csak" menekülnünk kell, minden eszközt felhasználva...

A Race, illetve a GTA Race szabályrendszeren belül megadott helyszíneken kell köröket rónunk – a játék nevével fémjelzett változat pusztán annyiban tér el, hogy nem csak a gyorsaságunk, de a fegyverünk mérete is besegíthet majd a küzdelembe. Túl gyors az egyik konkurens? Dobj egy molotov koktélt, és fogd rá a nyuszira! Jobban veszi a kanyarokat, mint te? A rakétavető ezen is segíthet.

A Mafia és Team Mafia módokban Kenny Petrovic, az alvilág egyik nagy fejese mindannyiunknak ad egy feladatot – ezt kell teljesítenünk mindenki, illetve az ellenfél csapata előtt. Szintén minden eszköz megengedett, jó eséllyel nem a küldetés fogja jelenti majd a nehézséget, hanem a konkurencia.

A mókás nevű Hangman's NOOSE minden bizonnyal szórakoztató is lesz. Az alapprogram egyik küldetése válik ilyenkor tömegesen játszhatóvá: nekünk, és barátainknak az lesz a célunk, hogy kimenekítsünk egy maffia tagot a helyi SWAT, vagyis a NOOSE karjai közül.



Úgy néz ki, az első GTA-k teljesen kaotikus, végtelenségig intenzív multi-hangulata visszatér

kisurrannunk belőle, előbb-utóbb a nyomunkat vesztik. Most már nincsenek a semmiből előrobbanó rendőrkocsik: a környező őrsre beérkező riasztás függvényében özönlenek majd ránk, autóikat pedig könnyedén lehagyhatjuk egy-egy megfelelő verda segítségével. Ha azonban a menekülés esélytelen, belefoghatunk a tűzharcba, amely nem meglepő módon szintén hatalmas változásokon ment át az előző felvonásokhoz képest.

Ha még nem túl nagy a baj – illetve, ha szeretnénk feltűnésmentesen, csendesen intézkedni – az öklünk lehet a legnagyobb segítségünk. A közelharci rendszert teljesen átírták a programban: mostantól fogva védekezhetünk, elhajolhatunk, és támadhatunk, az ellenfél megmozdulásait figyelembe véve. Bár az öltözködésen kívül az összes többi Sims-vonal kimarad (nem tudunk enni, gyúrni, vagy éppenséggel elhízni) ez nem azt jelenti, hogy gyakorlás nélkül bárkit

felapríthatunk – csak éppenséggel most nekünk, játékosoknak kell fejlődni a karakterünk helyett. Az ütéseinknek nyoma marad, hogy érezzük, micsoda pusztítást viszünk végbe szerencsétlen ellenfelünkön: bár jól bevitt találat után célpontunk arca csúnyán deformálódik – ez azonban kétélű fegyver, hiszen minket sem faragtak kőből. Minél többet kapunk, annál gyengébbek leszünk, ez pedig mostantól fogva nem csak az életerő kijelzőn látszik majd: pár golyóval a testünkben közelharcra esélyünk sincs, és a találataink pontossága is veszélyesen megromlik.

Apropó találat, végre reformálásra került az első rész óta gyenge pontnak tekinthető tűzpárbaj rendszer is. A Gears of War óta kötelezőnek tekinthető fedezékrendszer itt is visszaköszön: egy gombnyomásra az úton parkoló autóból hirtelen az életünket megmentő ék lehet közöttünk és az ellenfelünk között, de ugyan ilyen sorsra juthat minden, ami a pályán található. Fedezékre szükségünk is lesz: hiába a megújult célzási rendszer (amelynek köszönhetően immáron becélozhatunk egyet az ellenfél testrészei közül) és a reálisabbá váló sebzés-kiosztás (a lábon lőtt rivális immáron nem fut tovább), ha mi is jelentősen hamarabb kifekszünk. Taktikusság: ez lett a jelszó. Ugyan még mindig jelentős túlerővel kell szembeszállnunk, mostantól fogva nem azon múlik, mikor fedezzük fel őket (és legközelebb már következetesen tudjuk, merről érkeznek) hanem azon, mennyire ismerjük fel a terep által nyújtott fedezékeket, illetve, hogy milyen pontosan célzunk.

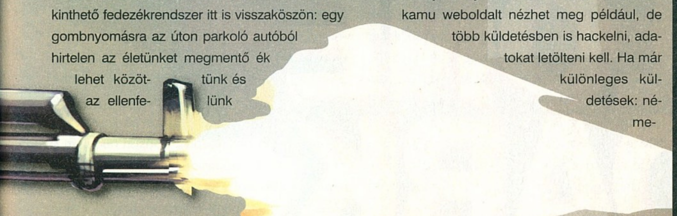
GTA 4.5

Ősszel máris érkezik a következő GTA-adag – igaz, csak X360-ra. Ennek ára és tartalma egyelőre ismeretlen, de nem holmi egypályás, fél óra alatt leküzdhető küldetésre kell számítani, hanem valami igen tartalmas, sok órás elfoglaltságra. Hogy a sztori megy tovább, új területek nyílnak-e meg, vagy valami új hőst kapunk, egyelőre nem tudni – a Rockstar nem erősítette meg egyik találgatást sem, állításuk szerint nyáron mutatkozik be a letölthető tartalom. Az mindenesetre tuti, hogy a Microsoft hatalmas összeget fizetett ezen minifolytatások exkluzivitásáért…

“Niko foglalkozása és múltja ellenére is szimpatikus karakternek tűnik”

APRÓSÁGOK

A GTA 4 azonban millió újítást hoz a fentieken kívül. Mert tényleg nagyon fontos, hogy megújult a grafika, a harcrendszer, a vezetés, a fizika, a GTA mindig is a szabadságról, a rengeteg mellékes tennivalóról is szólt. Ezekből rengeteg lesz, most csak néhány szóban térünk ki a fontosabbakra, a viccesebbekre… Niko például mulatozni is szeret, így lesz a játékban darts és bowling is, bajnokságokkal és különböző felszereltségű klubokkal. Ha ez sem elég egy vidám éjszakához, mehetünk stand-up comedyt is nézni, bár erről magán a tényen, illetve azon az információn kívül, hogy teljesen őrült lesz, nem tudunk. A mobil és a GPS mellett Niko az internetet is használhatja a cybercafékból, száznál is több kamu weboldalt nézhet meg például, de több küldetésben is hackelni, adatokat letölteni kell. Ha már különleges küldetések: némelyik megbízásunk több napig is tarthat, éppen ezért több aktív küldetés is ketyeghet egyszerre. A több nap pedig ezúttal tényleg hosszú idő, hisz a GTA3-as generációval szemben itt egy játékbeli nap nem 24, hanem 48 valós percig tart.



Azt hiszem, már-már teljes teszt mélységében láttamoztuk a játékot, ami valamelyest megmutatja, mennyire várjuk: az új GTA ugyanis jelenleg mindenki nagy reménységének számít. Aki szerette eddig is a sorozat részeit azok arra kíváncsiak, az újdonságok mennyire fogják majd felforgatni a széria harmadik rész óta szinte érintetlen, és még így is rabul ejtő állóvízét, akik pedig eddig fél óra játék után megunták a szabadságot, azok pedig reménykednek, hogy az új eszközöknek hála most ők is rabul esnek majd. Nem köntörfalazunk, erre minden esély megvan: a lebilincselő fizikai motor, a mozgásban lenyűgöző külső azonban eltörpül azok mellett az extrák mellett, amelyek ezt a sorozatot naggyá tették: a korlátlan lehetőségek mellett. Reméljük, a PC-s változatra nem kell túl sokat várnunk, hiszen minden másodperc, amely GTA nélkül telik majd, izzó parázsként égeti magát agyunkba.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%
VÁRHATÓ SIKER	100

NIGHTBAGOLY

Nem ész nélkül követték a "még többet ugyanabból" mantrát, mint a GTA3-VC-SA szériánál, hanem okosan mertek kicsit kisebb, de sokkal kidolgozottabb játékot készíteni. A hangulat a videókból is üt, az információk olvastán pedig még kevésbé birunk magunkkal, mint eddig!

PRO: Most komolyan? Mibe lehetne belekötni?!

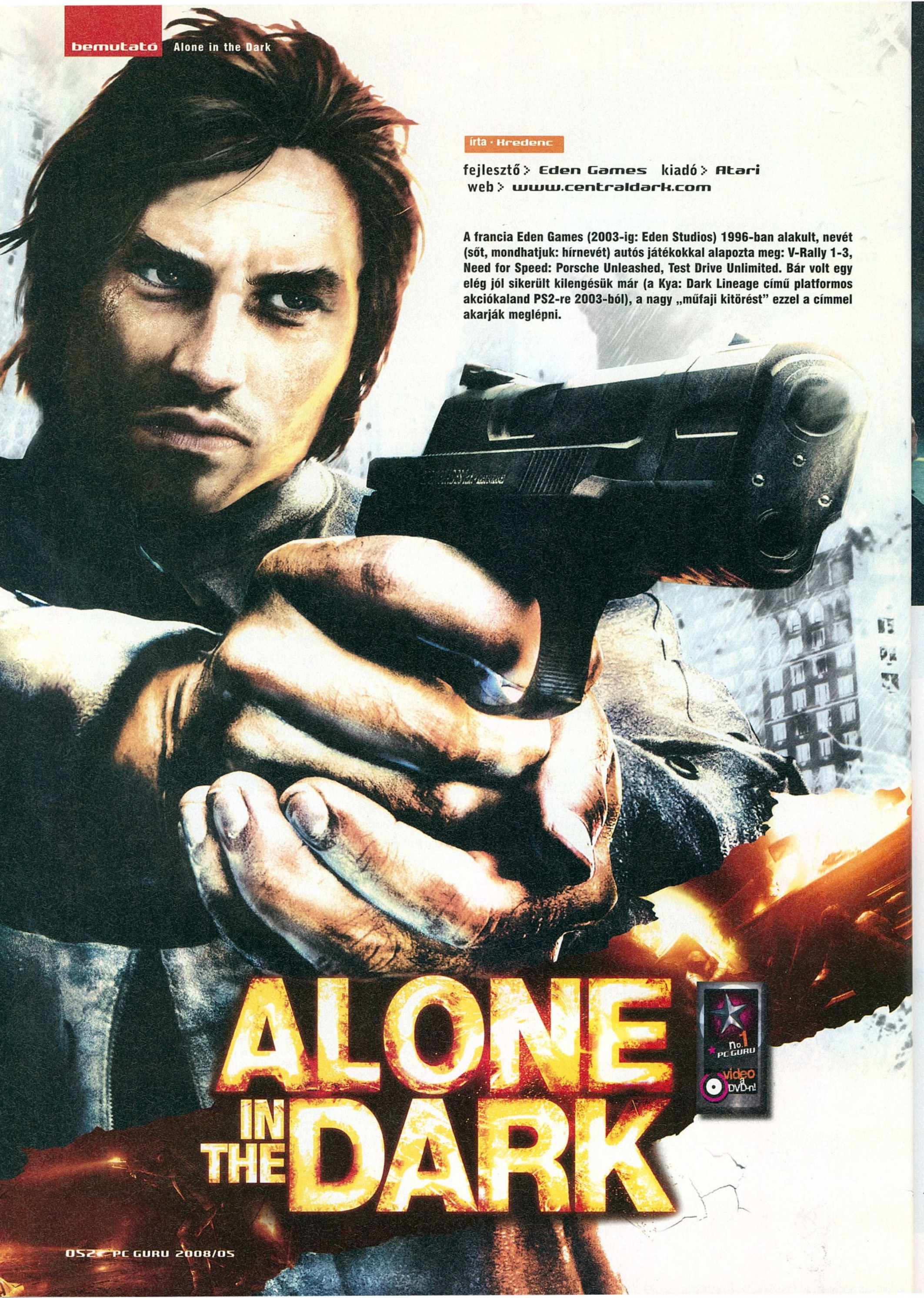
KONTRA: Ugye tényleg jön a PC s verzió az év végén?

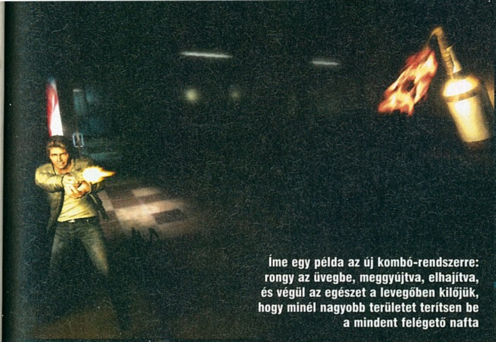
VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

írta · Kredenc

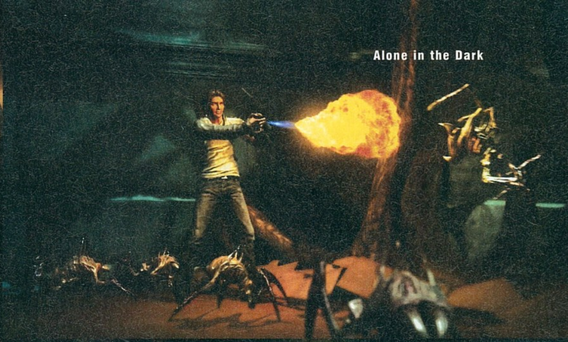
fejlesztő > Eden Games kiadó > Atari
web > www.centraldark.com

A francia Eden Games (2003-ig: Eden Studios) 1996-ban alakult, nevét (sőt, mondhatjuk: hírnevét) autós játékokkal alapozta meg: V-Rally 1-3, Need for Speed: Porsche Unleashed, Test Drive Unlimited. Bár volt egy elég jól sikerült kilengésük már (a Kya: Dark Lineage című platformos akciókaland PS2-re 2003-ból), a nagy „műfaji kitörést" ezzel a címmel akarják meglépni.





Íme egy példa az új kombó-rendszerre: rongy az üvegbe, meggyújtva, elhajítva, és végül az egészet a levegőben kilőjük, hogy minél nagyobb területet terítsen be a mindent felégető nafta



Bár kalandjáték-elemek is bőven lesznek, akcióban sem lesz hiány - sokszor nem szörnyek, hanem a környezet fordul ellenünk

Stöki idei harmadik számunkban már írt egy nosztalgikus visszatekintést az Alone in the Dark sorozatról. A négy epizód fokozatosan degradálta a széria hírnevét, bár igazából az utolsó jelentette a mélypontot. Nos, az Atari új stábbal most megpróbálja feltámasztani sokunk örök szerelmét, egy nyugodtan forradalminak nevezhető mechanizmussal, hasonlóan az első, Raynal-féle klasszikushoz.

FŰRE LÉPNI SZABAD...

Az új rész alapkoncepciója eleve izgalmas: a világ egyik legismertebb közparkjában, a kultúrák olvasztótégelyében, a New York, és azon belül is Manhattan szívében fekvő Central Parkban játszódik. A terület körül, hasonlóan a híres-hírhedt 51-es körzethez, mindenféle szóbeszéd kering, mutáns fákról, a madarak fura elvándorlásáról, megmagyarázhatatlan rovarinváziókról, arról, hogy a park értéke 528 milliárd dollár, büdzséje pedig 26%-kal nagyobb, mint az ország védelmi költségvetése, és hogy állítólag az atombombát is a mélyben húzódó alagutakban fejlesztették ki a Manhattan Projekt keretében. Ezeket a mendemondákat erősítették fel a készítők és fűszerezték meg természetfeletti erőkkel, titkos szektával, a halál utáni élet örök misztériumával, hogy megadják a széria jól ismert hangulatát.

Mint mondták, egy kellemes és jól ismert helyet akartak a középpontba állítani, és aztán azt eltorzítani. Ennek érdekében a srácok több mint 1500 képet készítettek a 3,4 négyzetkilométer összterületű parkról, ezek alapján modellezték le virtuális mását, amelyben minden hely, amit látsz, elérhető lesz, szabadon bejárhatod az egész területet, és persze nem csak a felszínt, de a föld mélyét is, a csatornákat, alagutakat.

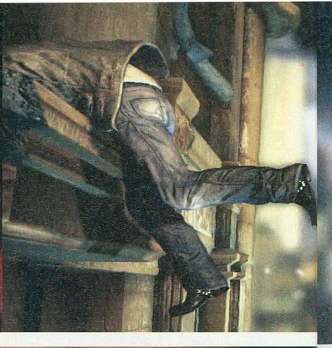
A körítés maga a mai, népszerű tévésorozatokra (Lost, Prison Break, 24) hajaz. Az Eden Games megfogalmazása szerint egy komplett évadot kapunk a játékkal, mely nyolc darab, körülbelül egy-másfél órás epizódra tagolódik (a teljes játékidő így 10-15 óra), ezek mindegyike, hasonlóan az említett szériákhoz, bevezetéssel, karakterfejlődéssel, váratlan fordulatokkal bír, és nagy cliffhangerrel („lógva hagyott" zárójelenet) ér véget. Ezek mindegyike tehát önmagában is lejátszható, ha épp csak annyi időd van rá, ám persze elülteti benned a tüskét, felkelti a vágyat, hogy belevágj a következő etapba is – akinek már volt szerencséje bármelyik fent citált televíziós opus DVD-kiadásához, biztosan átélte már mindezt...

> „Úgy tűnik a sokszor megalázott sorozat az új fejlesztőknél végre magára talált!"

Összességében a játék inkább egy pörgős akciófilmként jellemezhető (a lányok [a producer itt is nő] a Die Hardot említették példaként), amelyben a feszültséget a túlélő horrorra jellemző elemekkel (zene, hanghatások, hangulat, árnyékok, rejtélyek lebegtetése) teremtik meg, mintsem erőszakkal és vérrel (persze ebből is kapunk bőven). Főhősünk – az egyetlen játszható karakter – ismét Ed Carnby lesz, bár miután az első rész 1925-ben játszódott, a mostani napjainkban, ő pedig látszólag semmit nem öregedett, rögtön felbukkan a kézenfekvő kérdőjel, de állítólag erre is kapunk magyarázatot a történet folyamán. Ami még biztos az eddigiek alapján: lesz egy ellenlábasunk is (úgy értem: ember, az ezernyi zombi és más leírhatatlan, csúszó-mászó-ugró-hörgő-nyáladzó rusnyaság mellett), plusz a „kötelező", a mi oldalunkon álló nő is, aki jelen esetben Sarah névre hallgat. A készítők még annyit elárultak, hogy egy hatalmas meglepetésre kell felkészülnünk a játék végén, de ezzel vége lesz a mókának (nem lesznek tehát megnyitható extrém játékmódok és hasonlók), aztán ha minden bejön, jöhet majd a hatodik rész. Szintén a sikertől, fogadtatástól teszik függővé az esetleges letölthető tartalmakat is.

A VALÓSÁGON INNEN – ÉS TÚL...

A bevezetőben emlegetett revolúció hősünk mozgásának természetességére, a játék közel newtoni fizikájára, az interakciók és reakciók



Bár a képek talán azt sugallják, de nem egy lángoló szék lesz a fő fegyverünk

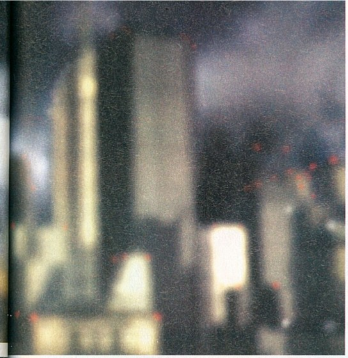
A tűz szimulálása példaértékű: azon túl, hogy a valóságnál gyorsabban terjed és alszik ki, minden a helyén van

realizmusára utal. Nem túlzás azt írni: épp úgy viselkedhetsz a játékban, mint a valóságban, semmiféle korlát nem áll utadba. A fizika és a játékmechanizmus olyan szimbiózisban lesz, mint ahogy a Half-Life 2-ben láttuk (beleértve az erre alapuló fejtörőket is) – és amennyire mindez az elmúlt években továbbfejlődött. A környezet bármely mozdítható elemét felvehetjük, és használhatjuk akár fegyverként, akár egyéb módon – például egy széket felemelve és a tűzbe nyomva rögtönzött fáklyát készíthetünk, amely persze csak addig „működik", míg az idevonatkozó (bár kicsit felgyorsított) törvények szerint az ülőalkalmatosság el nem hamvad. Természetesen a bútorokat szétverhetjük, az asztalt felállítva fedezéknek használhatjuk, míg szét nem forgácsolják az ellenségeink vagy a saját lőfegyverünk, hiszen minden anyag épp úgy viselkedik, ahogy azt elvárjuk, ahogy megszokhattuk a mindennapokban (minderről, talán mondanom se kell, a Havok motor gondoskodik). Annyira igaz mindez, hogy a srácok elmondták: nem lesz oktatópálya, hiszen az egész mechanizmus intuitív, természetes, kézenfekvő.

A készletünk további csodákra ad lehetőséget. Eleve meghökkentő látvány, hogy ha a cuccainkhoz akarunk hozzáférni, Carnby széthúzza kabátját és lenéz, a különféle rekeszekben és tartókban láthatjuk a tárgyakat, és ezeket kombinálhatjuk egymással: a „gyógyító spray" nemcsak sebeink kezelésére alkalmas, de ha az öngyújtót tartjuk elé, rögtönzött lángszóróként funkcionál, ha a fényrúdra szigetelőszalagot tekerünk, ráragaszthatjuk azt a falra, vagy akár egy ellenség hátára. Ezeket a „kombókat" akár hozzá is köthetjük egy gombhoz, hogy rögtön rendelkezésünkre álljon a holmi, mint amilyen az alkoholos üvegből + rongy = Molotov-koktél párosítás. Sőt, a parkban található járműveket is használhatjuk ily módon (lásd külön!); érdemes itt megjegyezni, hogy az Eden Studios a nagy sikerű Test Drive Unlimited alrendszerét emelte át ide, tehát a gépek viselkedésében is

A NEVEM CARNBY. Edward Carnby.

Ugyan magyarázat egyelőre nincs rá, hogy Edward miért nem öregedett látszólag egy évet sem az 1920-as évek óta, a fejlesztők pár célzást azért megengedtek maguknak. Ezek közül a legfontosabb az Ed bal szeme mellett elhelyezkedő seb, amit valami régi ellenségétől szerzett. Tippünk szerint ugyanattól, akire itt vadászunk.



A legtöbb átvezető jelenet interaktív lesz, azaz mozoghatunk, nézelődhetünk alattuk

hasonló élethűségre számíthatunk. Úgy tűnik egyébként, az új Alone-ban épp olyan fontos szerepet fog kapni a tűz, mint a BioShockban a víz, szerintem a piromániások a házi oltárukra állítják és imáikba foglalják majd...

Külön kiemelendő az az elem, amit fentebb a „mozgás természetessége" kifejezéssel fogalmaztam meg. Nincs ugyanis akciógombunk: a játékvezérlő jobb analógkarjának mozgatásával tudjuk hősünk jobb karját irányítani, mely pontosan lereagálja rezdüléseinket: az erősebb mozdulatot épp úgy, mint a gyengét, így lehet egy izmosabb vascső fegyver, vagy épp eszköz, mellyel finoman kiemeljük és a korlátra helyezzük a vízbe lógó elektromos vezetéket. A fejlesztők komoly gondja egyébként az, hogy mi módon tudják ezt átfordítani egér/billentyűzet párosra; voltak ugye olyan játékok már, melyek a rágcsáló mozgatásával próbáltak ilyen hatást elérni, de ezekkel azért volt gondunk elég – persze ma már azért szinte kötelező periféria egy igazi játékos számára a kontroller, így ez talán nem lesz akkora probléma.

Természetesen a játék szabadságfokát (és újrajátszhatósági értékét) – a parkban való szabad kóricálás (azaz legtöbbször menekülés) mellett – épp a mechanizmus ezen sajátossága fogja megadni: ahány játékos, sőt ahány játék, anynyiféle megoldás egy-egy helyzetre, hiszen a készletedbe pakolható tárgyak, plusz az adott helyszín és szituáció ezernyi megoldást kínál mindenre. Még az ellenségeket is ízlésünknek megfelelően intézhetjük el: közelharcban egy baltával, késsel, asztallábbal, távolról pisztollyal, ezernyi módon lángra lobbantva őket, láncsapdába csalva (olajjal kört spriccelsz a padlóra, amikor a koma beletoppan, villan az öngyújtó), vagy mondjuk elektromossággal, ha épp egy drótkerítés túloldalán csúnyáskodnak – egy kábelt kitépve a falból, és a rácsokra dobva azt.

A ZSIGEREKIG – ÉS TOVÁBB...

A látványvilágot a tűzről ejtve szót már érintettem: abszolút új generációs, nemcsak a lángok, a folyadékok, gázok és gőzök kinézete és viselkedése élethű, de a környezet és a karakterek is; hőseink bőrén nemcsak a pórusok, sebek és sérülések látszanak, de még az izzadtság- vagy könnycseppek is. Él, lélegzik az egész világ, akár belső, akár külső kameraállásból pillantunk szét (egy-két kötött jelenettől eltekintve szabadon válthatunk majd a nézetek között), és az ígéretek szerint minden platformon megkapjuk ezt a hatást – bár persze itt ismét a PC-sek ráncolhatják a homlokukat, hogy „mindez mibe fog kerülni nekünk", de ugyebár míg élünk, remélünk...

Ahogy a cikk elején is szó volt róla, a barnamackós hangulathoz nemcsak a látvány, a fény-árnyék hatások (esetünkben leginkább a vaksötét, és a lángok rémisztő képeket falra álmodó tánca), hanem a hangok is nagy mértékben hozzájárulnak. A zenét egy igen tehetséges komponista, Olivier Deriviere jegyzi, akinek már van rutinja a műfajban, hiszen az Obscure című tinihorror idegborzolásáért is ő a felelős.

Az Eden elmondása szerint már a bétaverziónál tartanak, tesztelik a cuccot, tuningolják a látványelemeket, az irányítást, animációt, mesterséges intelligenciát, és az utolsó simításokat végzik a mozikon, így előreláthatólag tudják tartani a május végi megjelenést. Én már nagyon várom a cuccot, és szerintem így vannak ezzel a széria kitartó rajongói is, akiket sem a gyenge negyedik rész, sem az Uwe Boll-féle zs-kategóriás rettenet nem tántorított és távolított el a franchise-tól. Ráadásul nemcsak a régi spílereket szólítja meg az új, de nevében az „ősapát" idéző ötödik felvonás, hanem az új generáció játékosait is, aminek külön örülök, hiszen ez a cím valóban megérdemli, hogy leporolva ismét régi nevéhez méltóan csillogjon Játékország dicsőségcsarnokában.

Autós mókák

A parkban található járművekkel szintén mindazt megteheted, mint az életben – a felhasználásnak tényleg csak a fantázia szab határt. Egy példával: találsz egy autót, az ajtaja nyitva; a kesztyűtartót átfésülve egy csavarhúzóra lelsz, ezt belevágod a tankba. Elindulsz (ha indítókulcsot nem találsz, semmi gond, kitéped a madzagokat, és rövidre zárod az önindítót), magad után húzva a benzincsíkot. Megfelelő sebességet és távolságot elérve kivetődsz a kocsiból (előtte kitámaszthatod a kormányt), majd kedvenc öngyújtóddal belobbantod a földön fénylő üzemanyagot, a láng pedig, elfutva a forrásig, gyönyörű bombaként repíti a levegőbe a négykerekűt. Tűzijáték (illetve barbecue-parti, ha sikerül ezzel egy csoport zombit megtalálni) a Central Parkban, Ed Carnby módra...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	95%
VÁRHATÓ SIKER	90

Amit a Mirror's Edge jelenthet a belső nézetű játékok műfajában, azt hozhatja az új Alone is az akciókalandok világába: a természetes mozgás, a való világ hű megjelenését a játékban, mindezt a nagy múltú szériához méltó köntösben, okos alapkoncepcióval. Nagy durranás lehet!

KREDENC

PRO: Remek körítés és hangulat, nagy szabadságfok, rengeteg fizikai puzzle, intuitív készletkezelés

KONTRA: Egyetlen helyszín, és a cucc erősen konzolokra hangolt jellege miatt a portolás kérdése

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2

Assassin's Creed

írta · Bate fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > assassinscreed.uk.ubi.com

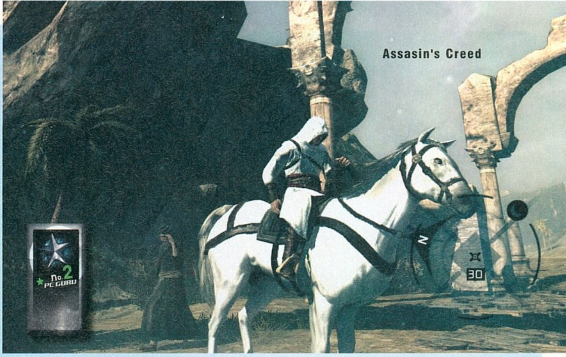
Valószínűleg nincs olyan olvasónk, akinek be kellene mutatnunk az Assassin's Creed-et, a Ubisoft tavalyi nagy dobását, amit mindenki messiásként várt a bejelentés óta. Négy hónappal ezelőtt a fátyol lehullott a játékról, konzolon mindenki nekiugrott a középkorban tevékenykedő Altair kalandjainak és bizony kiderült, hogy nem minden arany, ami fénylik. Néha csak ezüst.

A 2008/1-es számunkban gyakorlatilag teljesen kiveséztük a játék konzolos verzióját (aki nem olvasta, annak irány a PGO), s ha nagyon őszinte akarnék lenni, akkor el kell mondanom, hogy lényegében Sasa akkor leírta az én mostani véleményemet. A játék gyönyörű, van hangulata, de olykor mégis rettentően üresnek hat. Hiába adott az utolsó fűszálig kidolgozott, szemkápráztató és hatalmas szabad környezet, hogyha a lineáris cselekményen, a céltalan lődörgésen és ugráláson kívül semmi, de semmi mást nem lehet csinálni benne – a szabadság remek dolog, ha az ember képes valamit kezdeni vele. Az Assassin's Creed csinos nő módjára elcsábít, de mikor a közelébe jutsz, rájössz, hogy gyakorlatilag semmi nincs a gyönyörűen kidolgozott test alatt. Adott ugye a kezdet, a jövőben vagyunk, egy laborba zárva, ahol egy Animus nevű masinával kotorják elő a fejünkből régen elhunyt arab ősünk emlékeit, aki a keresztes háborúk idején kilenc embert tett el láb alól. Maga a játék az emlékek újraélése, a kilenc delikvens likvidálása Altairral, a középkori bérgyilkossal.

A JÁTÉK MAGJA

Bár elsőre jól hangzik a kilenc elérhető küldetés, „mellékszálakkal" dúsítva, a valóságban, a monitor előtt játszva, a harmadik személy eliminálását követően azért elmélázunk: Hé! Bizony én itt át vagyok rázva egy cseppet. Mert milyen illúzióromboló, hogy adott egy élettel teli, nyüzsgő város (sőt, valójában rögtön három),

KÉSZÜLJ A NAGY PILLANATRA, EGY GYILKOSSÁG ELŐJÁTÉKA...



amiben mindig csak ugyanazt csinálhatom? Kihallgatok, lopok, információt verek ki emberekből, aztán ha megvan a minimum, akkor gyilkolok – s ha ez kész, akkor minden kezdődik elölről. S ha ez még nem lenne elég, akkor szomorú tény az is, hogy gyakorlatilag nincs lehetőség játszani (á la Lost), hiszen még csak azt sem dönthetem el, hol hallgatom le a kiszemelt személyt, a program szól: ülj le, nyomd le a gombot és megvan (s ez az egyszerűség igaz az összes többi feladatra is). Nem vagyunk mi hülyék kérem, oktató módnak ez még elmegy, na de hogy több küldetésen át vezényszóra nyomkodjam a billentyűket – játékosok vagyunk, nem idomított majmok. Nincs tehát se igazi kihívás, se változatosság: kilenc alkalommal kell végigcsinálni ugyanazt, amit csak az színesít, hogy változik a helyszín, és olykor – ha van

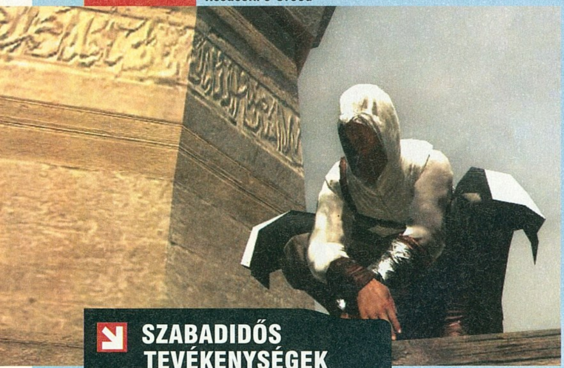
"egy-két apróságot leszámítva itt is ugyanazt kapjuk, mint konzolon."

időnk, energiánk, kedvünk – akad egy-két minijáték, ami viszont kimerül időre történő csendes gyilkolásban és zászlóhajkurászásban. Persze a városban lehet foglalkozni a szorult helyzetbe került civilekkel (de ez nem mellékküldetés), lehet megmászni minden magas tornyot, lehet keresni a templomosokat és a zászlókat, de ez bizony édeskevés. Legalábbis ahhoz képest, amit korábban a fejlesztők ígértek, és ahhoz képest is, hogy mások mindezt már meg tudták oldani ügyesen és élvezhetően. Van ugyanis egy játék, úgy hívják GTA (vagy akár a Crackdown), és ott évekkel ezelőtt megmutatták, hogyan is működik jól a hatalmas szabad területtel kiegészített játékmenet – jó helyről lopni nem bűn, főleg nem manapság.

A JÁTÉK HÉJA

A megannyi leszólás mellé nem árt egy kis dicséret sem: ha valamire, hát a grafikára nem lehet panasz. A Crysis elbújhat, ugyanis az Assassin's Creed még hozzá képest is szemkápráztatóan gyönyörű, és ennek köszönhetően olyan atmoszférát gerjeszt, amire nagyon kevés játéknál van példa. Gyakorlatilag a látvány megunhatatlan, hiszen az ember mindig talál valami kis részletet, amire rácsodálkozhat, s ehhez még csak nem is kell felmászni a legmagasabb tornyok tetejébe, elég az utcán vagy az alacsony tetőkön kóricálni – bár az tény, hogy a leglenyűgözőbb panoráma mindig az észlelési pontokon tárul az ember szeme elé. Ilyet PC-n még nem nagyon láthattunk, káprázatos kidolgozottság, sehol egy elnagyolt részlet, a legutolsó járókelőtől a házakon elfekvő deszkákig minden eszméletlenül szépen ki lett dolgozva, és bizony a látvány megfelelő monitoron simán kenterbe veri a konzolos HD változatot. S, hogy ez mibe kerül? Szerencsére a netes pletykák nem bizonyultak igaznak, a játék a gigaerősnek semmiképp nem mondható, egy

S HA MINDEZ MEGVAN, AKKOR JÖHET A VÉGSŐ ATTRAKCIÓ, EGYETLEN JÓL IRÁNYZOTT KARDCSAPÁS.



SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉGEK

Lovaglás: Csodás, de lényegében értelmetlen, mert a program mindig felajánlja, hogy utazzunk "virtuálisan", egy pillanat alatt. Azért érdemes kipróbálni és legalább egyszer bejárni az elénk táruló birodalmat.

Civilmentés: A város lakóinak megmentése nem csak a DNA barunkat növeli, de segítségével jóakarókat szerezhetünk, akik később besegítenek nekünk a harcokban. Ez még a főellenfeleknél is jól jöhet.

Magaslati levegő: Minden városban akad néhány kijelölt magas torony vagy tető, amit ha megmászunk, akkor feltárul előttünk a város, és azonnal látni fogjuk, hogy merre vannak a küldetéseink. Na és látványnak sem utolsó a dolog.

Zászlóhajsza: A fejlesztők "kedvessége". Összesen 420 zászlót rejtettek el a játékban (20 Masyafban, 100 a birodalomban, és városonként további 100 darab), amelyeket ha összegyűjtöttünk, azért plusz achievementek jártak Xboxon. PC-n (is) csak időmilliomosoknak ajánljuk.

GB memóriát, 1.6 Dual procit és egy 8800 GTS-t rejtő tesztverzión is egészen jól futott (konstans 20 FPS) maximum beállításokkal, 1280x1024-es felbontásban, és csak akkor akadt be, ha már legalább 8-10 katona ugrált körülöttünk. Szóval az optimalizálásra nem lehet panasz, ennél gyengébb gépeken is elmuzsikál a játék, csupán vissza kell kicsit venni a beállításokat.

KEMÉNY DIÓ?

Régi lemez, hogy a konzolos portok javarészénél az irányítás olyan szinten félresikerült, hogy képes elvenni az egyszeri játékos kedvét az egész programtól. Bár véleményem szerint az Assassin's Creed is kontrollerrel az igazi, akinek nincs, annak sem kell azonnal a boltba rohannia, ugyanis erre sem lehet semmilyen panasz. De mielőtt bővebben szó esne a dologról, érdemes kicsit elidőzni az irányításnál, úgy általában a rendszert illetően. Nem tévedés, Altair kommandírozása olyan bonyolult, mint az egyszeregy. Ha sikeresen átverekedjük magunkat az egyébként roppant mód idegesítő tutorialon, akkor onnantól nem lehet nagy problémánk a kezeléssel. Sem a harcot, sem a mozgást illetően. Küzdeni azért nem egy bonyolult dolog, mert gyakorlatilag csak fegyvert kell választanunk, és utána nyomni az akciógombot, de azt veszettül. Mindezt kiegészíthetjük még egy védekező funkcióval, ami aztán egy látványos kombót eredményez – de lényegében ennyi a harcrendszer: támadunk, csapunk, csapunk, és ha sokan vannak körülöttünk akkor bevethetjük a második küldetés jutalmaként kapott extra opciót. Ekkor szép animációt látunk és majdnem minden esetben véres halált az ellenfél részéről – ez mondjuk az elején még élmény, de az ötvenedik alkalommal (és sokszor ötven lesz) már nem nagyon hat meg, és arra gondolok, hogy de jó lett volna, ha különböző kombinációkkal trükkök ket hozhatnék elő. De nem, marad tehát a folyamatosan ismétlődő küzdelem.

Ugyanez igaz az akrobatikára is. Ha egyszer elsajátítottuk, akkor nem lehet gebasz, hiszen lényegében arról van szó, hogy nyomva kell tartanunk a billentyűket, és a profin leprogramozott Altair mindent megcsinál helyettünk: mászik, kapaszkodik, ugrik, zuhan, nekünk csak irányban kell tartanunk őkelmét. S bár ez rendkívül zökkenőmentes játékmenetet eredményez, azért nem lett volna baj, ha egy kis kihívás keveredik a dologba, mert szép és jó ez így, de hosszú távon ez is monotonná válik a játékos számára.

Egy szó, mint száz, tényleg nem egy bonyolult rendszer, s bár mindent el lehet rontani, a billentyűzet-egér kombináció itt most tökéletesen műkö-

Assasin's Creed teljesítményteszt

Ahogy azt már a tesztben is írtuk, az Assassin's Creed kellemes csalódást okozott a gépigényt illetően. A gyengébb tesztgépen is jól muzsikált, de Chris gépén **(2 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS 320 MB), Windows XP)** egyenesen szárnyalt és meghökkentő számokat produkált. Hogy miért? Azt a furcsa eredményt tapasztaltuk a teszt közben, hogy magasabb felbontáson (1280x1024) sokkal jobb FPS értékeket produkált a cucc, mint az alacsonyabb (1024x768) értéken. Ebből is látszik, hogy manapság már abszolút nem a felbontás a mérvadó, hanem a játékban engedélyezett effektek száma. Mondanunk sem kell, a táblázatban látható értékeket maximum beállítások mellett értük el, ami azt jelenti, hogy jóval gyengébb gépeken is játszható a játék, csak ügyesen kell birizgálni a beállításokat.

VGA

NVIDIA GEFORCE 8800 GTS	1024X768	Very High DX9 3xAA	41 fps
NVIDIA GEFORCE 8800 GTS	1280X1024	Very High DX9 3xAA	59 fps

dik. Elsőre ugyan fura lehet, hogy olykor két billentyűt kell lenyomva tartani, mellette egy egérgombot és még navigálunk is, de a valóságban pofonegyszerű a szisztéma, csak arra kell figyelnünk, hogy a ritka alkalmakkor (mint pl. az említett harci kombó) a megfelelő időben nyomjuk le az adott gombot. Szóval, aki elboldogul a Worddel, annak az Assassin's Creed is simán menni fog.

És akkor ez most valójában rossz?

Igaz ugyan, hogy a megelőző párezer karakterben nem festettem fényes képet a programról, de szó sincs arról, hogy az Assassin's Creed olyan játék lenne, amit nem ajánlunk. Szimplán arról van szó, hogy ordít a programról a kihagyott ziccerek sokasága: fejlődési rendszer (küldetésenként egy új fegyver és egy új mozdulat nem számít annak), a nyílt világ szabad küldetései, kevesebb linearitás, normális, küzdelmes harc... Ezek mind-mind hiányoznak Altair kalandjaiból. A játék maga ettől nem lesz rossz, sőt, szórakoztató és rendkívül hangulatos – csupán nem kiemelkedő, ahogy azt beharangozták és ahogy mi azt vártuk tőle. Hiába értelmetlen kissé a jövővel kevert múlt, a történet beszippant, és ezen még az sem ejt csorbát, hogy az első pillanattól sejthető, hogy mire megy ki a játék. A helyszínek lélegzetelállítóak és jól esik a tetőkön keresztül átszelni a várost, még akkor is, hogyha kilencedik alkalommal hajtjuk végre ugyanazt.

> „nem rossz, de nem ezt vártuk, talán a folytatás beváltja reményeinket."

Az Assassin's Creed tehát alapvetően jó, játszatja magát, de igazán élvezni akkor fogjuk, hogyha nem akarunk egy ültő helyünkben végigrohanni rajta. Olyan ez, mint a bor, egy kicsit hagyni kell levegőzni. Megcsinálunk egy küldetéscsokrot és pihenünk egy keveset, folytatjuk másnap. Ha ugyanis hagyjuk egy kicsit leülepedni a játékot, akkor az újbóli nekifutásra a sokadik ugyanolyan küldetés sem fog unalmasnak hatni. Megfelelő szünetekkel tökéletesen rá tudunk hangolódni minden egyes áldozatra, élvezni tudjuk az információszerzést és a végső rajtaütést. Ha azonban két nap alatt végigszaladunk az egészen, akkor nincs azon mit csodálkozni, hogy nem fog komoly nyomot hagyni bennünk.

A jövő zenéje

Zárásként mindenképpen el kell mondanom, hogy igen kellemes órákat töltöttem Altairral, a program minden hiányossága ellenére élveztem még a csonka szabadságot is, és kis odafigyeléssel sikerült elkerülni a monoton hatást – persze ez nem menti fel a játékot a hibái alól. Bízom benne, hogy a fejlesztők – akik trilógiában gondolkodnak – meghallják a kritikusok és a nép hangját, és a folytatásban betömik az Assassin's Creed első részén tátongó lyukakat. Ha így lesz, én minden hibát megbocsátok, és úgy tekintek majd erre a részre, mint egy előfutárra, ami csak kóstolót adott az elkövetkezendő jóságokból. Bízva tekintek tehát a jövőbe, szeretném hinni a középkori Velencéről és a mostani részben is megismert jövőről szóló pletykákat, és drukkolok nagyon, hogy a folytatás olyan legyen, amilyen kis odafigyeléssel és erőfeszítéssel az első is lehetett volna.

PC GURU

GRAFIKA	10	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Gyönyörű és atmoszférikus kaland, egyszerű megoldásokkal és repetitív játékmenettel. Fogyasztása ajánlott, de csak megfelelő adagokban. Kérdezze szerkesztőjét, tesztelőjét!

BATE

PRO:
- \+ Gyönyörű
- \+ Három nyitott város
- \+ Nagybetűs Hangulat

KONTRA:
- Facsipesz harcrendszer
- Szabadság hiánya
- Önismétlő

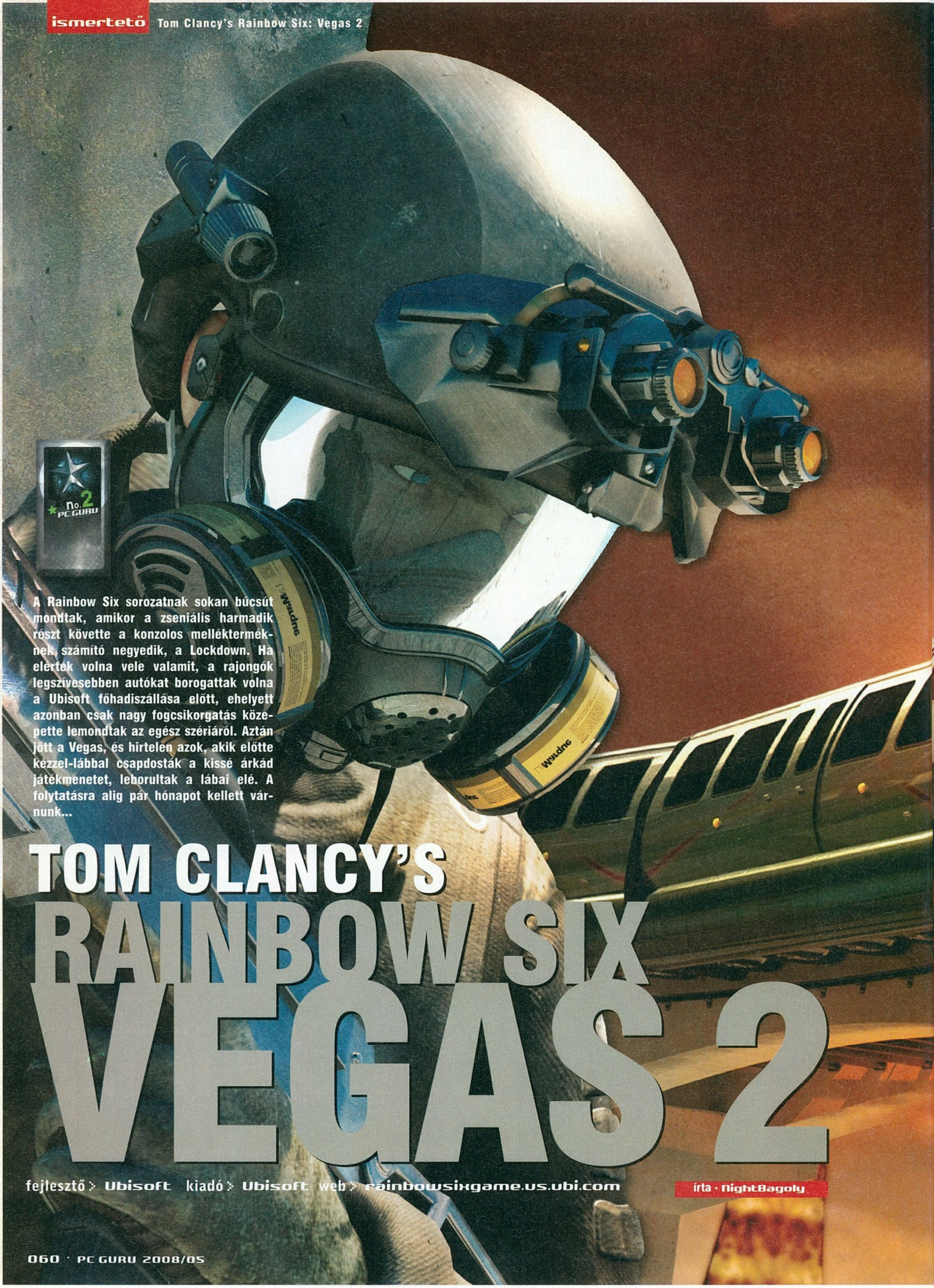
JÁTÉKÉLMÉNY: 7.9

A játék színvonalas, de könnyen megunható, így mindenképpen hagyjunk szünetet két-két küldetés között.

PGO GYORSLINK: 82

POP: THE TWO THRONES	88%
POP: WARRIOR WITHIN	96%
TMNT	55%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P4 2.6 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VGA Shader 3.0 VGA, 8 GB HDD



A Rainbow Six sorozatnak sokan búcsút mondtak, amikor a zseniális harmadik részt követte a konzolos melléktermék-nek számító negyedik, a Lockdown. Ha elérték volna vele valamit, a rajongók legszívesebben autókat borogattak volna a Ubisoft főhadiszállása előtt, ehelyett azonban csak nagy fogcsikorgatás közepette lemondtak az egész szériáról. Aztán jött a Vegas, és hirtelen azok, akik előtte kézzel-lábbal csapdosták a kissé árkád játékmenetet, leborultak a lábai elé. A folytatásra alig pár hónapot kellett várnunk...

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

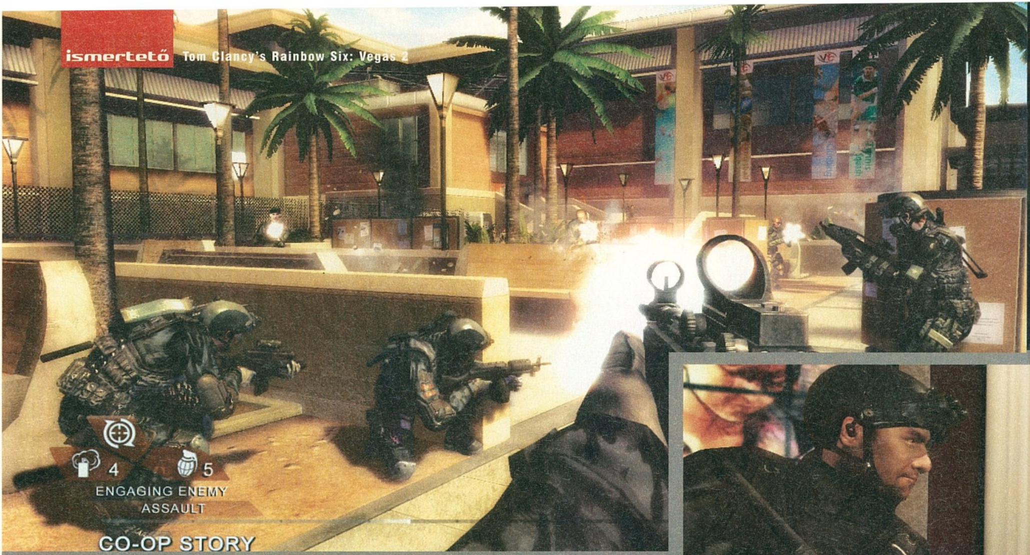
fejlesztő > Ubisoft kiadó > Ubisoft web > rainbowsixgame.us.ubi.com

írta · NightBagoly

Akárki akármit is mond, kétféle Rainbow Six létezik. Van az első – és utánozhatatlan –, amely három részt és tucatnyi kiegészítőt ért meg, a gondolkodó ember akciójátéka, ahol a reflexeknek jelentősen kevesebb szerep jut, és ahol a megfelelő taktikai tervezést követően akár komolyabb, életveszélyes helyzet nélkül teljesíthetőek a küldetések, és van a második, a „Vegas", amely tulajdonképpen semmiben sem hasonlít a nagy elődhöz, pörög mint a vasorrú bába a mágneses viharban, nagy ívben tesz a realitásra, cserébe viszont iszonyatosan szórakoztató. Miután az utóbbi jelenti ma a nagy divatot, a Ubisoft – aki nem arról híres, hogy szembe menne a trendekkel – gyorsan egy folytatás elkészítése mellett döntött. Azonban, ahogy az már francia körökben szokás, a kiadó, illetve fejlesztőóriás nem hagyta kihűlni a vasat: alig 15 hónap állt a rendelkezésére, hogy a minden tekintetben üdítő első felvonást egy hivatalos második rész kövesse, ez alapján pedig már szinte mindenki jó előre tudta, mit várhat majd tőle. Persze a lepényhal először, a remény hal meg utoljára...

Aki játszott az előző résszel, minden bizonnyal tűkön ül, hogy elmerülhessen Logan Keller és akciócsapatának legújabb kalandjaiban. Nos, már itt ér majd minket az első sokk, ugyan is Jung Park (az elektronikai zseni), illetve Michael Walters (a robbantásspecialista) megmaradnak, cserébe Logan elment nyaralni. A Vegas második részében már az egyjátékos opciót is a mostanság divatos „kreálj magadnak saját karaktert" szellemben sikerült elkészíteni, ami egyrészt akár még jól is jöhet, ha tudják tartani a Loganék által felállított előző mércét, másrészt igazából még egy történetorientált akciójátéknak sem tett jót. Nem ámítunk senkit: az előző rész története is csak komolyabb odafigyelés esetén nyert értelmet (leszámítva ugye a nagy árulást, amelyet a játékosok zöme hirtelen nem is tudott hova tenni, mégis, ott kellett volna meglepődnünk) a folytatásra pedig igazából már ennyi puskapor se nagyon maradt. Történnek a dolgok, néha kegyetlenebbül, mint eddig bármikor (tanúi lehetünk például annak, ahogy egy maréknyi terrorista kiírt egy fél iskolát, gázzal) azonban, ahogyan az lenni szokott, az igazi, nagybetűs karakterek hiánya (amely minden Tom Clancy cuccban érezteti hátrányát) most is teljesen érdektelenné teszi a körítést. Nagy, arctalan szervezetek gyűrik egymást a háttérben, ami biztosan jó, de cserébe a mi szerepünk igen csekélyke, főhőseinkért pedig maximum azért izgulunk, hogy ne kelljen egy-egy pályát (helyszínt, jelenetet) újrajátszanunk, hiszen ezek között sajnos már nincsenek meg az olyan egyedi terepek, mint az első rész színháza vagy éppen utcai harca.

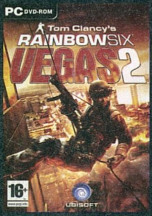
Szóval a történet bár minden bizonnyal oldalakon keresztül lehetne róla regélni, teljesen érdektelen, térjünk is át a játék többi részére, például a mechanizmusra, amely miatt sokan még akkor is beleszerettünk a Vegasba, ha egyfajta hullagyalázást láttunk benne a Raven Shieldes Rainbow Six szállal kapcsolatban. Az, hogy kicserélték a főhőst (az új, generálható karakter neve Bishop, de ezen felül lehet nő vagy férfi, szakállas vagy sebhelyes arcú, határ a csillagos ég), komolyabb változásokat nem eredményezett: a programban még mindig az a célunk, hogy háromtagú oszta-



VEGAS 2 NYEREMÉNYJÁTÉK!

Nem tévedés, az **AMEXTEC KFT.** jóvoltából megajándékozunk titeket egy PC-s vagy egy Xbox360-as **RAINBOW SIX VEGAS 2** szoftverrel, amennyiben helyesen válaszoltok az alábbi kérdésre. Leveleiteket a **NYEREMENYJATEK@PCGURU.HU** címre várjuk, a tárgy mindenképpen **VEGAS2** legyen és ne feledjétek el megírni a pontos postai címeteket. Beküldési határidő: **ÁPRILIS 28.**

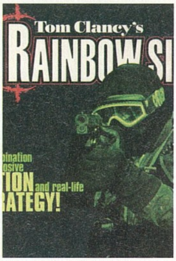
KÉRDÉSÜNK: Tom Clancy melyik regényében bukkan fel először a Szivárvány kommandó?



gunkkal utat vágjunk magunknak a milliónyi helyszínen és terroristán, miközben bombák felrobbantását és túszok kivégzését hiúsítjuk meg. A csapat irányítása is maradt a régi: az interakció gomb segítségével embereinket előre küldhetjük, illetve a célkeresztben levő objektummal kapcsolatban utasíthatjuk őket (törjenek be egy ajtón, dobjanak valamilyen gránátot, vagy csak húzódjanak fedezékbe) mi pedig, vérmérséklettől függően mehetünk előttük Rambóként, vagy mögöttük, tisztogatóként. Pár újdonság azonban itt is akad: az egyik a futás opció, amelynek hála mostantól egyrészt az utolsó, érezhető kapocs is véget ér az eddigi Rainbow Sixek, illetve a Vegas-sorozat között, másrészt pedig kiélezett tűzpárbajokban könnyebben vetődhetünk el a következő fedezékig, amelyre, valljuk be, szükség is lesz. Akárcsak a történet hirtelen folytatása, akár a mechanizmus zéró megbolygatása, a program nehézsége is arra utal: inkább egy küldetéslemezt tartunk a kezünkben, sem mint egy teljes értékű folytatást. A játék magától értetődőnek veszi, hogy játszottunk az előző résszel, így nincsenek felesleges körök: rögtön az elején indulhat a vérizzadás, méghozzá olyan szinten, amelyhez foghatót utoljára csak a Vegas utolsó pár térképén tapasztalhattunk. Az, hogy a szoftver teljesen szkriptelt, talán senkinek sem újdonság, de az, hogy mostantól fogva az egyedi kampány arról szól, hogy kiismerjük ezeket a sablonokat, és legközelebb már felkészüljünk rájuk,

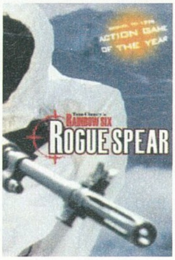
1998 RAINBOW SIX

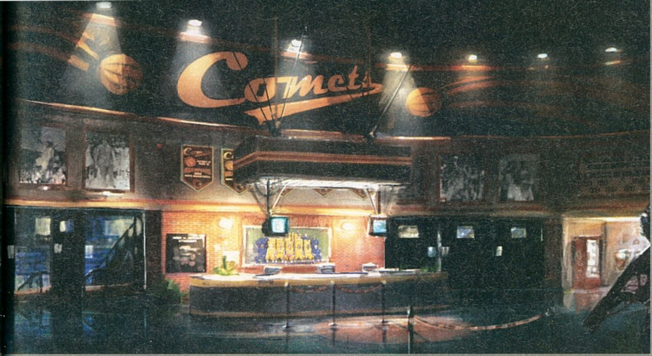
A Red Storm Entertainment műhelyéből 1998-ban megérkező Rainbow Six első része valósággal műfajt teremtett: addig úgy hittük, az FPS játékok egyet jelentenek a különböző DOOM-klónokkal. A hosszadalmas taktikai tervezés, a két lövés utáni halál, valamint az elképesztően jól sikerült többjátékos opció egy csapásra megváltoztatta sokunk akciójátékokról kialakult véleményét. A programot többek között N64-re, PlayStationre, és GameBoy Colorra is portolták.

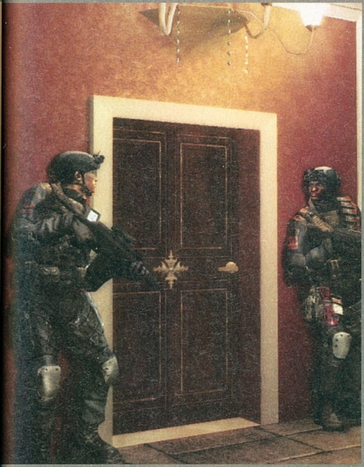


1999 RAINBOW SIX: Rogue Spear

A folytatásra alig egy évet kellett várnunk, de megérte – a Rogue Spear ugyanis az alapjáték „Vegas 2-je" is lehetett volna. Bár a grafikus motor, a tervezés, és a felszerelések zöme maradt a régi, a fiúk minden puskaport arra lőttek el, hogy mindennél jobbá varázsolják a többjátékos opciót – ami sikerült is. Talán az első program volt, amelyben klánok versenghettek egymással, és a potenciális virtuális rendőrök figyelemmel kísérhették karrierjüket a különböző ranglétráknak hála. Imádtuk!







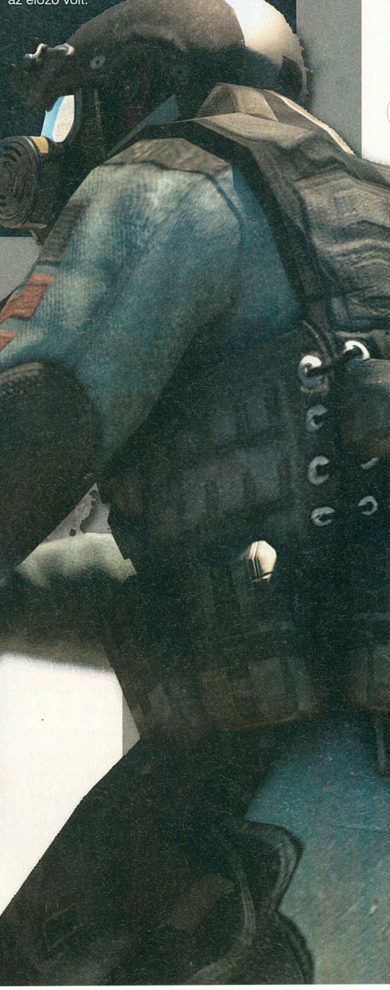
Vegas az Vegas maradt, de nyugi, helyszínelőkkel ezúttal sem találkozunk.

eddig talán nem volt ennyire jellemző. Szinte rögtön a program legelején többször is belefutunk olyan szituációba, amelyre egyszerűen nem lehet felkészülni: fedezékből fedezékbe megyünk, egyszer csak a hátunk mögött egy épület tetején felbukkan egy mesterlövész, és egyetlen jól irányzott lövéssel leterít minket – de semmi gond, ha visszatöltjük az állást, már tudjuk, hogy mit, illetve merről várhatunk. Hiába a jó taktikák és a remek fedezékek, a program néha eszelősen szívat, olyan megoldhatatlan helyzetek elé állítja a kommandósokat, amelyeket többszöri átélés után képes csak megoldani. Ez egyrészt kitolja az amúgy igen csak csonka végigjátszást, másrészt viszont veszélyesen frusztrálttá is teheti az embert – én magam, aki elég türelmetlen típus vagyok, nem egyszer legszívesebben lefejeltem volna a monitort.

Újdonság azonban akad pár darab, de ezektől sem fogjuk eldobni a hajunkat: az egyik az ACES rendszer, amely három részre oszlik, úgy mint lövész, lerohanás, illetve közelharc. Ha a játékban példának okáért fejlövést osztunk, kapunk egy „jó pontot" a lövész kategóriában, ha valakit közelről intézünk el, a lerohanás emelkedik hasonlóképpen, ha pedig ezekből jó sokat megcsinálunk, speciális kibontható fegyvereket, és egyéb tárgyakat nyerhetünk. Ez a rendszer jópofa – nyakon öntve a tapasztalati pontokkal, amelyeknek hála „rangot léphetünk" – illetve a teljesen testre szabható

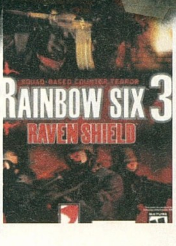
GRATH másvélemény

Ha a Vegas 2 kiegészítőként jelenik meg, „olcsóért", a földhöz verdesném a hátsó felem. Így azonban, hogy teljes árat pengettem ki érte, kicsit átverve érzem magam. Ez a kettősség azt jelenti, hogy a játékmenettel nincs baj, a multi olyan erős, mint eddig – viszont újdonságnak szinte nyoma sincs. Van egy sprintelés, ami tényleg hasznos, meg ezerféleképpen alakítható-fejleszthető karakter, ami már kevésbé. A kampány jellegtelen pályákból áll, a multit ért fejlesztések meg nem érnek meg egy teljesárú játékot. Még egyszer mondom, a Vegas 2 remek – csak éppen pont ugyanolyan, mint amilyen az előző volt.



2003 RAINBOW SIX 3: Raven Shield

A klasszikus „Rainbow Six"-es játékok csúcsa egyértelműen a Raven Shield volt. A négy évvel az előző felvonás után, már a Ubisoft közreműködésével készülő reális akciójátékban megmaradt minden, amit annyira szerettünk az előzőekben (remek többjátékos opció, komoly taktikai tervezés, több egység párhuzamos vezénylése), ráadásul pedig bekerült számtalan olyan dolog, amit nagyon hiányoltunk (látható fegyverek, rengeteg emlékezetes térkép, hihetetlenül izgalmas feladatok). A szoftver hatalmas kritikai sikereket ért el, és emellett a játékosok szívébe is erőteljesen belopta magát. A konzolos változat pedig nagyban hozzájárult a Microsoft Xbox Live rendszerének felfutásához.



páncélokkal, még értékelhető is volna, csak éppenséggel nulla (ismétlem, nulla) pluszt jelentenek magában a játékmenetben, legalább is a kampány során. Természetesen, ahogyan az lenni szokott, az extrát, ami miatt a program mégis iszonyatosan élvezetes, a többjátékos opció jelenti. Rengeteg új pálya, fegyver, és játékmód kapott helyet a Vegas 2-ben, megújították a kooperatív lehetőségeket és az ACES, valamint a szintlépős

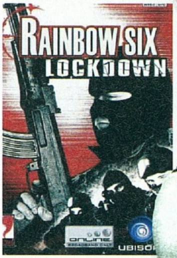
"Marcona vagyok és kemény. Hidd el, egy terrorista sem marad élve a helyén." - dalolja a kemény legény.

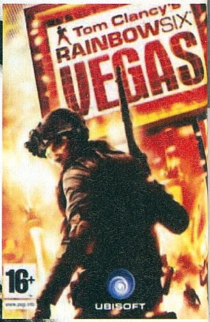
70 KILÓ TOM

Nem kicsit lepődött meg a játékosközönség, amikor a Ubisoft egy meglehetősen szűk sajtóközleményben a világ tudtára adta: megvették Tom Clancyt, már ami a híres (és 2003 óta nem aktív) regényíró nevét illeti. Innentől fogva, ha a francia kiadó és fejlesztőóriás a politikai thrillereiről híres úriember nevét használja fel, már nem kell jogdíjakat fizetnie, legyen szó szoftverekről, vagy az azokból készült filmekről, illetve regényekről. Bár az üzlet részleteit hivatalosan nem fedték fel, a jól értesült források egyértelműen hatvan millió euró körüli összegről (az tizenöt és fél milliárd (!!!!) forint) beszélnek, amelyet a Ubisoft az elkövetkezendő három esztendő alatt fog majd kifizetni. Mi pedig közben elképzelni sem tudjuk, hogy Clancy bácsi mire fogja költeni ezt a felfoghatatlanul nagy összeget...

2005 RAINBOW SIX Lockdown

Ha a sorozat mennybemeneteléről írtunk, feltétlenül szót kell ejtenünk a fekete bárányról is. Az elsősorban konzolokra készülő Lockdown minden tekintetben hatalmas csalódás volt: a borzalmas pályák, az ocsmány grafika, és az életképtelen többjátékos opciók, nyakon öntve a már-már Quake-es árkád játékmenettel és a hangulat teljes hiányával elérte, amit erről a sorozatról sohasem hittünk volna: az összes rajongó egy emberként pártolt el az addig imádott címtől. Mindenki elkönyvelte, hogy a Rainbow Sixnek itt befellegzett...





FEDEZÉKBE!

Társaink intelligenciája javult az előző részhez képest. Ha kiadunk egy parancsot, azt nem vakon, szó szerint teljesítik (konzolon hangutasításokra is hallgatnak), hanem elsődlegesen a biztonságukra koncentrálva hajtják azt végre. Azaz nem vonulnak be egy szoba közepére, hanem fedezékbe húzódnak, lépcsőn felfelé haladva fedezik egymást, és még Assault módban sem törnek ostobán előre.

"Nem rossz, nem rossz a Vegas 2, de második résznek egy kicsit harmatos..."

rendszer behozatala is elsősorban a többiekkel való interaktív hentelést támogatja – ezzel nincs is gond, az előző Vegas azonban magányosan is élvezetes volt, most pedig afféle tréningnek látszik, amely felkészít minket a szervereken várható cudar világra.

Rengeteg dologról nem ejtettünk szót, kezdve a grafikától (ami gyakorlatilag pont olyan, mint régen) a részletes többjátékos véleményezésig, de ez már csak „hab a tortán". A megemelt magányos nehézség, az érezhetően minimalizált újdonságok mind és mind azt mutatják: ez inkább egy küldetéslemez, semmint egy teljes játék, és csak ott nyúl bele az alapprogramba, ahol arra a legnagyobb szükség van. Miután azonban a Vegas első része kis túlzással a legjobb adrenalindús taktikai-akciószoftver volt, amely valaha napvilágot látott, ez csak annyit jelent, hogy kaptunk egy újabb adagot valamiből, amit nagyon szerettünk, és ez jó – a kérdés csak az, hogy vajon hány ilyen vár még ránk, mielőtt egy akkora megújulást kapunk, mint a Vegas volt?

2006 RAINBOW SIX Vegas

Így mindenki alaposan meglepődött, amikor a francia fejlesztőbrigád úgy döntött, még egyszer megpróbálkozik a Lockdownnal már becsődölt, akcióorientált vonallal, és a recept – másodszorra – tökéletesen működött. Az Unreal motor akkori legújabb változatával, eszméletlenül hangulatos pályákkal, és dögös többjátékos opcióval felszerelve a Vegas, bár elveszítette a sorozat addigi védjegyeit (taktikai tervezés, két találat azonnali halál, kevés, de veszélyes ellenfél) mégis sokunk nagy kedvence lett, hiszen az utolsó másodpercekig szórakoztató tudott maradni.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Minden tekintetben tökéletes volna egy küldetéslemeznek - azonban, miután teljes áron árulják, kicsit becsapva érzem magam. Minden minimálisan fejlődött, az egyjátékos kampány jellegtelenebb lett, cserébe a multi „hozza a szintet".

NIGHTBAGOLY

PRO:

+ Egyedi karakterek
+ Pörgős multi
+ Még mindig lenyűgöző grafika

KONTRA:

- A kampány unalomba fullad
- Kevés az újdonság

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.0

Az egyjátékos kampány csalódás, a multi pedig hozza az elvárhatót. Hosszú távú szórakozás.

PGO GYORSLINK: 1027

GRAW2	86%
RAINBOW SIX: VEGAS	92%
CRYSIS	95%

GÉPIGÉNY: PIV 3 GHz CPU, 1 GB RAM; Windows XP /Vista, 128 MB PS 3.0 VGA

A tűréshatár alatt... írta · Tika

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

fejlesztő > Spark Unlimited kiadó > Codemasters web > www.turningpointgame.com

Az EA hajdani MOHAA stábjának jelentős részét beszipkázó Spark Unlimitedhez eleddig csupán a Call of Duty kizárólag konzolra megjelent Finest Hour epizódja volt köthető. Kaliforniai gyártósoruk azonban új lendületet vett, és a Turning Point mellett hamarosan bemutatkozik a Legendary: The Box című alkotás, amely modern világunkat kapcsolja össze a Pandora szelencéjéből előbukkanó mitológiai lényekkel...

1931-ben Winston Churchill amerikai körútja során eljutott New Yorkba, és megtörtént az a csúfság, hogy az 5. sugárúton egy taxi egyszerűen elgázolta. Tény, hogy Anglia későbbi miniszterelnöke egy hétig nyomta a kórházi ágyat, amíg fej- és lábsérüléseit a jenki orvostudomány kikúrálta. Ám mi történt volna, ha a keményvonalas politikus szájából ott és akkor örökre kiesik a szivar? A Spark erre az egyszerű hipotetikus szálra tette fel a Fall of Liberty cselekményét, mármint hogy Churchill '31-ben meghal, ergo Hitler szabadon garázdálkodhat Európában, nincs D-nap, se Pearl Harbor, csak a horogkeresztes zászló emelkedik egyre magasabbra...

VÁLTOZATOK EGY TÉMÁRA

A fenti alternatív szálon elindulva, 1953-at írunk, amikor a nácik inváziója megindul Amerika keleti partja ellen. Eközben Dan Carson építőmunkás épp New York születendő toronyházainak egyikén faragja a vasbetont, cirka húszemeletnyi magasságban, és így megfelelő rálátással – szinte karzatról – nézheti végig, amint a németek sugárhajtású repülői és zeppelinjei (sugárhajtóművekkel kombinált léghajók) szétszedik a várost. Farmernadrágos hősünk pillanatokig lehet csak szemlélője e gaztettnek, ugyanis az állványzat elkezd fogyni alóla, és innentől már egyenes ágon vezet a cselekmény azon szent pillanatig, amikor majd az ellenállás élharcosaként Amerika sorsa egyenesen az ő kérges kezeibe lesz lerakva. Sajnálatos módon ez a momentum közelebbi, mint gondolnátok, hisz alig 4-5 órányi tiszta játékidő van az alkotásban. A történet szinte ordít a bővebb kifejtésért, a design-asztalokról legördült képi világ pedig a korrekt megvalósításért. Aligha hinném – ha nem látnám, hogy csupán néhány pillanat jutott az elnyomott New York-i népnek, a Waffen SS-nek szinte nincs is ideje befenyíteni a jenkiket, látunk egy-két ablak mögötti inzultust, és már robogunk is tovább Washingtonba. A horogkeresztes zászlók övezte Fehér Házban, a híres elnökök arcképeit váltó Hitler-portrék között is épp csak addig időzünk, amíg a kollaboráló elnököt telepumpáljuk ólommal. Rövidke kalandozásunk zárszava a már rég behódolt Angliában készülő szuperfegyver, az atombomba megsemmisítése lesz, amelyet New Yorkban tesztelne a zendülésen berágott náci vezérkar. Aztán vége... Elméletileg kaptunk mindenből egy keveset, tragikus világvége hangulat címszó alatt ott az Empire State Building ledőlt tornya, morális és lelki húrok pengetése megejtve az elnökgyilkosság előkészületeinél, náci szuperfegyverek jelenléte kipipálva a játék első harmadában felbukkanó két-három tankkal és zeppelinnel, gyakorlatilag meg ott állunk értetlenül, hogy Amerika legújabb hőse elkészült az egész inváziós firlefranc megoldásával négy óra alatt, ami a játékban sem mutatja magát pár napnál többnek.

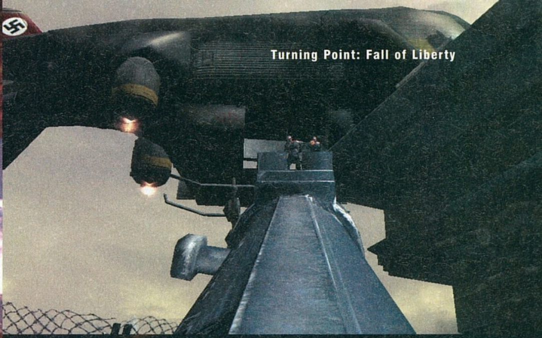
> „Legutóbb a Hour of Victory. Most meg ez. Vajon mi borzalom jöhet még...???"

„MOHÁS" ALAPOK, PÁFRÁNYOS KÖRÍTÉSSEL...

A fejlesztőcsapat sajnos nem tudta átlépni önnön árnyékát, hisz a CoD-ra és MOHAA-ra oly jellemző sémát alkalmazta a Turning Pointnál, – scriptelt helyzetek, és szigorúan behatárolt pályák, amelyeken a nyomvonaltól eltérni nem lehet –, ami korrekt látvány és hangulat mellett

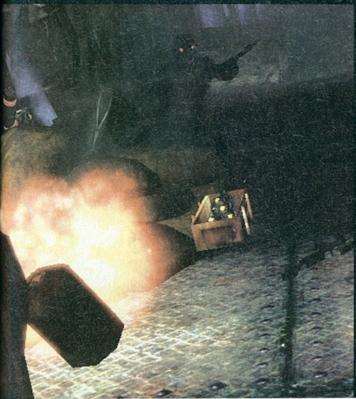
Még egy sortűz, aztán függöny. Jobb lett volna, ha ezt a borzadályt be sem mutatják...

11 / 16



Nem akarunk agresszívnak tűnni, de egy ilyen rúgás ráférne a fejlesztőkre is...

is kockázatos, míg esetünkben, ahol az iménti duó csak nyomelemekben teszi tiszteletét, kifejezetten lelombozó. Például Dan Carson főhősként épp csak funkcionál, nincs múlt, se dráma, csak jelen van, és teszi a dolgát, lélek nélkül, mintha hatos csavarokat válogatna. Larás beütésű peremmászó technikáját, illetve azt az interakciónak csúfolt kőkemény logikai feladványt, hogy a bombáknál a vezeték színének megfelelő billentyű (r, mint red, b, mint blue etc.) és a tűzgomb kombinációjával lehet bekötni 3 darab madzagot, most hagyjuk, beszéljünk inkább a gyilkolásról. First personben teljesen átlagosak vagyunk, de ha bármelyik germánhoz közel merészkedünk, akkor az akciógombbal megragadhatjuk a nyakát, és élő fedezékként vonszolhatjuk tovább egy külső kameraállásból, avagy a másik lehetőség egy instant halált hozó mozdulatsor (fejbe somjuk a géppisztollyal), illetve ugyanezen funkció fényévenként, egy a környezeti elemekkel harmonizáló kivégzést – nyitott kemencébe bepaterolás, háztetőről letaszajtás – is lehetővé tesz. Az előbbiekhez adagolt képi világ óriási talánya, hogy miként férhet meg ennyi igénytelen és viszonylag jónak mondható dolog egymás mellett. A karakterek külseje még elmegy, de a mozgásuk feltételezi, hogy Sparkéknál nem futotta egy rendes mocap stúdióra se. A környezet számos elemét – falak, lámpák, tankok – egyszerűen csak odahányták a felhasználó elé. Nem beszélve olyan bugokról, mint a lebegő fegyverek, eltűnő robbanásnyomok, vagy a fáziskéséssel haldokló, majd elpárolgó hullák esete. A célzásnak is van egy külön misztériuma, ahol ember legyen a talpán, aki megmondja, hogy egy távolba leadott pontos sorozat két pixellel jobbra mozdulva mitől lesz hatástalan, avagy éppen halálos, és nem mellékesen az átlőttnek minősített üvegfelületek is szívesen újramaterializálódnak...



NEM CSAK A SZABADSÁG LETT ITT MEGTIPORVA...

A Fall of Libertyben minden adott volt, hogy az idei év esetleges meglepetés FPS-e lehessen, volt egy jó sztori, amivel sikerült megkerülni a világháborús kliséket, gyakorlatilag minden elszállt ötletet – léghajók, kollaboráló elnök, a Waffen SS garázdálkodása, az '50-es évek autócsodái között megvívott utcai harc – megvalósíthattak volna sokkal komolyabb dózisban, és minőségi keretek között. A kézifegyverek terén sem kellett volna a generációváltáson épp csak átesett – gyakorlatilag sablon keretek között megmaradni, és ezt a Vampire mesterlövészpuska éjjellátó effektje sem pótolja. A bugokról, látványbeli hiányosságokról, a sztereó hangzásról és a fegyverhangnak csúfolt borzadályról nem is beszélve...

PC GURU

GRAFIKA	05	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Ha nem tudnám, hogy rövid, és esetleg megfeledkeznék a bugokról, sőt tegyük fel, hogy még az egyik szememet is behunyom, na akkor is a következő az ajánlásom: megvárni, míg lemezárban kapható nem lesz, aztán egyszer végigjátszós, elfelejtős kategória.

TIKA

PRO:

+ Jó alapötlet és sztori
+ Az instant kill és a hozzá csatolt kameraállás

KONTRA:

- Lineáris cselekmény, helyenként kritikán aluli látvánnyal
- eszméletlenül rövid, tele van bugokkal

5.2

JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék közepén, a német terrort szimbolizáló aprócska közjátékoknál, illetve Washingtonban érezhetünk némi mocorgást...

FREEDOM FIGHTERS	82%
TIMESHIFT	80%
MORTYR2	56%

PGO GYORSLINK: 311

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, CPU 3GHz, 1GB RAM, GEF6600 v. ATI X1300, 6GB HDD

Janus-arcú cézárszimulátor írta · Hredenc

IMPERIUM Romanum

fejlesztő > Haemimont Games kiadó > Kalypso Media web > www.imperium-game.com

A szófiai, félszáz főt foglalkoztató, 1997-ben alakult Haemimont Games Bulgária legnagyobb szoftverfejlesztője. Ó- és középkori stratégiai játékokban utaznak; a háromrészes Imperium-széria, melynek első két epizódját térségünkben Celtic Kings néven ismerjük, egymilliós összeladást produkált.

A stílus szerelmeseként őszinte örömömre ismét felbukkantak a birodalomépítő játékok. Nagy bánatomra azonban ezek között alig találni használhatót (sőt...), még a Caesar IV is csalódás volt, így aztán az a faramuci helyzet áll elő, hogy aki ilyesmivel akar játszani, kénytelen elővenni az Impressions mesterműveit (Caesar III, Zeus, Cleopatra). Sajnos ezen a helyzeten jelen tesztalanyom sem változtat.

Attól félek, egy kezemen meg tudnám számolni, hány olvasónknak volt szerencséje a Haemimont 2006-os Glory of the Roman Empire címet viselő alkotásához. Annak, hogy nem ismert a cucc, egy oka van: a középszer. Nem volt rossz, de kiemelkedő sem, így mindenki inkább az akkor még hegesztés alatt álló, ígéretesebb CivCity: Rome és Caesar IV felé fordult. Aztán azok is megrekedtek az „átlagmocsárban", és elcsendesült a piac. Nos, a bolgár srácok (vagy kiadójuk?) úgy döntöttek, ismét próbálkoznak, és újra kiadják a játékot új néven, feljavított grafikával. Nem vicc: az Imperium Romanum csinoska testében a GotRE szíve dobog. Hogy megelőlegezzem a zárszót: ezzel már mindent el is mondtam...

MINDEN ÚT ROMLÁSBA VEZET

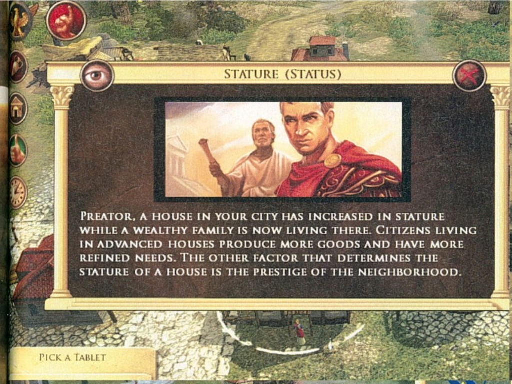
Aki ismeri a stílust, annak a mechanizmus nagy csodákat nem tartogat: fel kell építenünk egy várost, kiépíteni a gazdaságot, kielégíteni az igényeket, kereskedni és hadakozni. Sajnos azonban maga a szerkezet eléggé átgondolatlan. Hiányoznak a szűrők, lakosaink folyton nyafognak mindenért, a bajokat kideríteni olykor szinte lehetetlen – szerencse, hogy egyáltalán nem nehéz a játék, így sok visszajelzéssel egyszerűen nem is kell foglalkoznod. Ami inkább szívatós, a cucc „szexista" jellege. Ha leraksz egy házat, abba egy férfi és egy nő költözik, a gazdasági egységek jó része viszont „egynemű": a bányában csak férfiak melózhatnak, a szabóműhelyben csak nők. Így ha megépítesz egy kőfejtőt, melyhez két munkás kell, ahhoz két kunyhót kell ácsolnod – és ezzel máris gyártottál két munkanélküli csajt. Márpedig a foglalkoztatás hiánya szegénységhez, ez elégedetlenséghez, az pedig lázadáshoz vezet, ami gyakran torkollik gyújtogatásba – ami ugye azért frusztráló, mert te mindent megtettél azért, hogy ne így legyen. Mint említettem, van harc is – bár inkább ne lenne! Lehet gyalogos, íjász és lovas egységeket képezni, ezeket kétféle formációba rendezni, majd a támadás gombra bökve lerohanni velük a gonosz barbárokat (csak barbárok vannak, ennyit a történelemről). Semmiféle egyéb lehetőséged nincs, nem tudsz beleszólni a csatába, legfeljebb visszavonhatod embereidet, de meglehetősen nevetséges és egyben elkeserítő úgy a mechanika, mint a látvány maga. Az egyes egységek teljesen önálló életet élnek, például megtámadod a baltás pajtásokat íjászokkal és kardosokkal, utóbbiak elfogynak, a motor üvöltve közli, hogy kikaptál, eközben előbbiek lenyomják a maradék ellent, és elfoglalják a települést...

> „Ha Julius Caesar ezt látta volna, Brutus nélkül is késbe dől, az már biztos..."

Milyen sablonos: kies faluból világbirodalom... Persze ez 2000 éve még nagy szám volt, na de manapság?

VÉGTELEN RÓMAI TÖRTÉNET

Amúgy nem olyan rossz ez az ImpRom, bár minden csak olyan „látszatjóság". Például ránézésre bőséges a kínálat: van egy oktatómód, egy „történelmi tabló", egy szcenáriós „homokozó", és egy „építsd tovább Rómát" opció. Csakhogy. Az oktatás felszínes, az alapokat magyarázza, ami legfeljebb a műfajszüzeknek lehet hasznos. A History szekció, amelyben a Róma fejlődésének

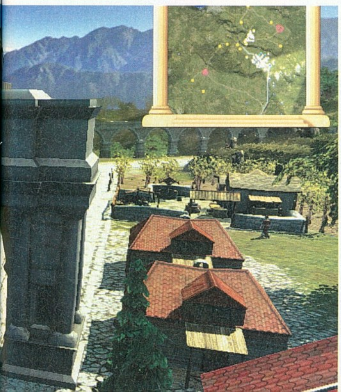


Csinos-csinos. De mi a nőkben is az olyat szeretjük, aki a belsővel varázsol el...

Idővonal/Idővonat

A játék History szekciójában a Timeline menüpont alatt játszhatjuk le a különféle, pontozásos szcénákat. Ez 16 „stációból" áll, i.e. 509-től i.sz. 120-ig, azaz Róma köztársasággá válásától Hadrianopolisz (ismertebb nevén Drinápoly, illetve ma Edirne) megalapításáig. Egy apró gond azonban itt is akad: ott lehetünk Pompeii pusztulásánál, amit a játék i.e. 70-re tesz, holott a Vezúv kitörése i.sz. 79-ben volt, ahogy ez egyébként a küldetés elindítása után már helyesen jelenik meg. Ejnye...

bizonyos mérföldköveibe csatlakozhatsz bele, nevezhető oktatva szórakoztatónak (sok érdekes adatot megtudhatsz), és jórészében stratégiai szempontból kihívónak – ám sajnos ez nem egy összefüggő kampány. Az itt található 16 misszió épp annyira különálló életet él, mint a másfél tucatnyi szcenárió, ami így egyrészt kihagyott ziccer, másrészt pont az ilyen játékok legjobb mókáját nélkülözi (megépítek egy halászkolóniát, a következő pályán az általuk termelt és küldött élelem jelenti a létalapot, és így tovább), harmadrészt a mechanizmust is tönkrevágja. Ugyanis egy normális küldetéssorban fokozatosan kapod meg az egyes építési opciókat, ami ugye végig szolgál valami újdonsággal, ébren tartja az érdeklődésedet, itt viszont minden egyszerre zúdul a nyakadba, emiatt ugyanazt a kötelező rutint kell újra és újra végigpörgetned. A kihívást pedig inkább a mechanizmus butaságai jelentik, például, amikor minél előbb össze kell raknod egy sereget, de nincs szünetgomb, így mire áttekinted a pályát, „rosszfiúk ante portas", kezdheted elölről kb. négyszer, mire kifundálod, mit, mikor, hová. A történelmi körkép és a szcénás építgetés között egyetlen igazi különbség van: előbbiben mindenféle szempontok alapján pontokat lehet gyűjteni, sőt ezeket fel lehet lőni az internetre is, így aztán, akinek kedve szottyan rá, megpróbálhatja túlszárnyalni akár a saját, akár az arctalan cézárjelöltek eredményeit.



DÍSZCSOMAGOLT LUFI

A külsőségek dicsérhetők: látványos, jól animált, csinos darabnak mondható, modern varázsszavakkal – bár optimalizálatlan, zabálja a memóriát, és néha kardjába dől. Az interfész egyébként használható, igaz, nem 1024-re van tervezve, hiszen két ablak már kitakarja a teljes játékteret. A legjobb ötlet, hogy az építkezős menü jobbklikkre jelenik meg, és egy elmés tárcsarendszerből lehet kiválasztani a megfelelő opciókat, ám azt, hogy mi hol van, meg kell tanulni – én jobban örültem volna, ha sima szöveges menü lett volna az apró ikonok helyett. Szóval ez is olyan „van is, meg nincs is", abszolút nézőpont kérdése. Az, hogy a hallgatható zene mellé teljes narrációt kapunk, piros pont, bár nekem a hang olyan bugos volt, hogy alig értettem, de ez akár az én rendszerem bűne is lehet. Igazából lehetne a játékot méltatni egyszerű kezelése, gusztusos kivitelezése, sokféle szcénája, „majdnem online" játékmódja miatt. Az ördög azonban a részletekben rejlik, és sajnos az ImpRom itt elbukik: a mechanizmus butaságai, átgondolatlanságai, a feltűnően hiányzó játékmódok, a felszínesség, a bugok, mind-mind visszarugdossák ezt a címet is a tucatjátékok közé; aki a stílust szereti, annak érdemes tennie vele egy próbát, ígérem, jól el is lesz vele egy darabig, de semmi forradalmit vagy akár kiemelkedőt ne várjon tőle.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Déjá vu: láttuk már, játszottuk már. Mai külső, régi belső, semmi extra, mechanikus hibák, kihagyott ziccerek. El lehet vele csapni az időt, de ennél sokkal többre vágytunk – és vágyunk még mindig, folyton.

KREDENC

PRO:
- \+ Az oktatós, történelmi vonulat
- \+ Csinos
- \+ Online toplista

KONTRA:
- \- Tucatjáték
- \- Mechanikus gondok
- \- Hiányzó kampánymód

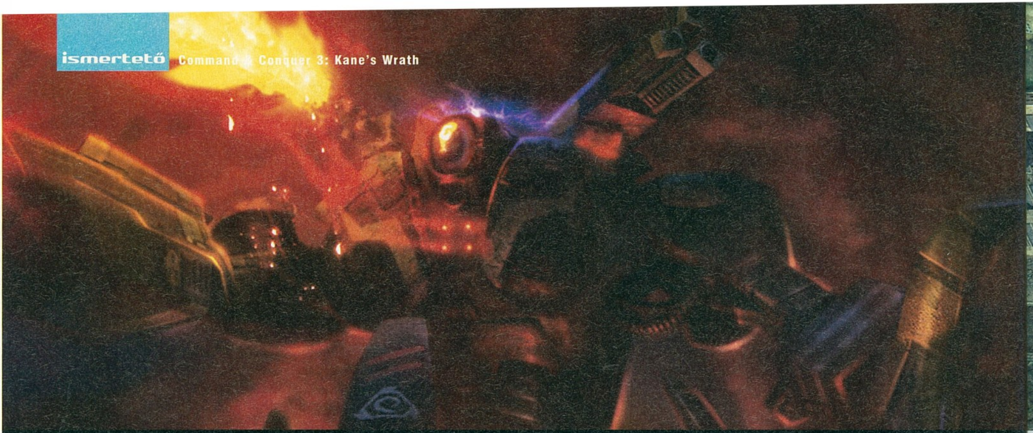
JÁTÉKÉLMÉNY: 6.2

Bármelyik szcénát indítod el, ugyanazt kapod: néha rutin, néha kapkodás, néha visszatöltés, újrakezdés, és sajnos ez ismétlődik újra és újra...

PGO GYORSLINK: 1033

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE	62%
CIVCITY ROME	63%
CAESAR IV	77%

GÉPIGÉNY: 1,7 GHz P4/Athlon, 512 MB RAM, 128 MB GF3/Radeon 9550, 1,5 GB HDD



Free Tiberium!

COMMAND & CONQUER 3
KANE'S WRATH

írta · Grath

fejlesztő > EALA kiadó > Electronic Arts web > www.commandandconquer.com

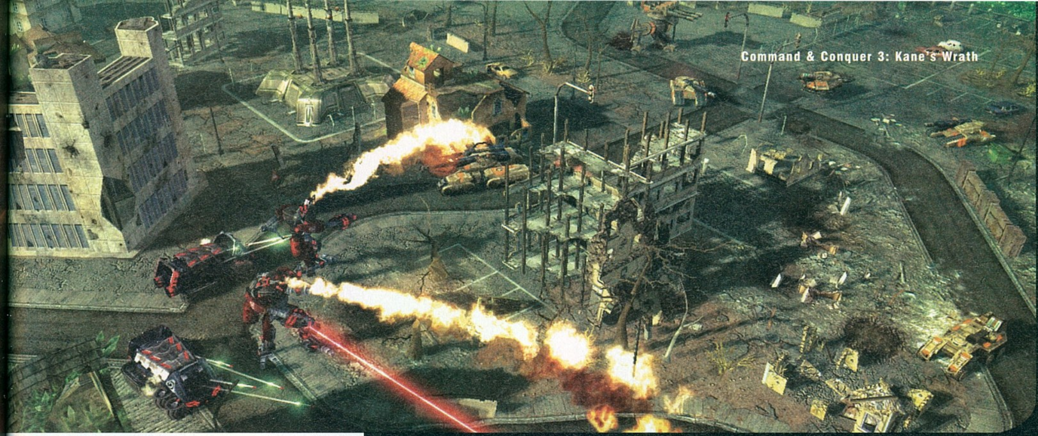
Az EA LA egykor az Electronic Arts legfontosabb bázisa volt, de mára kissé leépültek, és kevesebb dolog fut náluk, mint korábban. A C&C-univerzum mellett ők bábáskodnak a következő Godfatheren is (persze csak akkor, ha lesz ilyen, mi nem állítottunk ilyesmit...), meg egy Spielberggel közös projekten.

Amikor valaki nekiáll egy küldetéslemezt elkészíteni, viszonylag könnyű dolga van. Egyrészt millió tippet, kívánságot, elvárást gyűjthet be a fórumokról, melyek jó része persze kivitelezhetetlen, vagy éppen 20 évbe telne megvalósítani, de a maradékot fel tudják használni. Viszonylag jól be lehet lőni, hogy milyen irányba érdemes elvinni a játékmenetet, hogy minek örülnének a profi, megszállott játékosok, illetve, hogy mivel lehet esetleg elcsábítani az újoncokat. Persze a recept általában amúgy is egyszerű: még több mindenből. Még több egységet, fegyvert, varázslatot, pályát, ellenfelet, akármit, az aktuális stílustól függően. A Kane's Wrath készítői egyrészt szintén erre építettek, másrészt viszont néhány extra meglepetéssel is szolgáltak – nagy kár, hogy nem minden húzásuk sült el tökéletesen...

KANE 20 ÉVE

Az, hogy ez a kiegészítő minden C&C-veterán számára kötelező lesz már onnan is leszűrhető, hogy az egyetlen új kampány csakis a sorozat központi alakjáról, Kane-ről szól. Újító dolog, de mindenképpen pozitív, hogy nem egyszerűen a C&C 3 története folytatódik az expanziós lemezzel, hanem húsz évvel az előtt indulnak, és kisebb-nagyobb szünetekkel ugyan, de bőven annak vége után záródnak le az események.

A három fejezetre és 13 küldetésre osztott történet a Tiberium Sun vége után indul be, mikor a NOD éppen romokban fekszik, és mindenki örül, hogy sikerült az öreg kopaszt is elhantolni. Kane ugyan tényleg a föld alá került, de nem úgy, ahogy azt a jófiú GDI erői képzelték: a sérült vezér ugyanis egy bázison tér magához, és itt kezdi el szervezni a nagy visszatérő világturnét. Ez Rióban indul, majd következik Ausztrália, egy renegáttá vált pap visszatérelése az akolba, és a nagy leleplezés, hogy mindenki megtudja: a testvériség visszatért. A második fejezet a C&C3 eseményei előtt indul pár hónappal, például részt veszünk az ottani intróban szereplő Philadelphia űrállomás megsemmisítésének előkészítésében is. Itt főként a GDI különböző frakciói lesznek az ellenfeleink, de természetesen, ahogy haladunk előre, úgy találkozunk egyre több idegen népséggel. És ekkor jön az utolsó két küldetés, melyek már a C&C3 után játszódnak, melyekben ismét a rejtélyes tárgy, a Tacitus után folyik a hajsza. Hogy miként végződik a történet, azt természetesen nem leplezem le, de az biztos, hogy a végére alaposan beinduló történet magával fog ragadni, és az is, hogy bőven maradt lehetőség a sztori folytatására...



Fekete kéz

NOD

A tibériumot istenségként imádó szekta, minden egységüket egy pap áldja meg csata előtt. A vallásos túlfűtöttséget tisztító lángok, konkrétan lángszórók képében bocsátják ki. Új egységek: Gyóntató (gyalogság ellen bevethető gyilkos katonák), Mantis (légelhárító lánctalpas), Megtisztító (lángszórós lépegető).

Acélkarmok

GDI

Az Acélkarmok tulajdonképpen egy titokban működő zsoldossereg, akik mindent a gyors győzelemre, vagyis az elsöprő tűzerőre tettek fel. Új egységek: Wolverine (gyors lépegető), Titan (lassú, erős lépegető), Mobil Repair Transport (járműveket javító fegyvertelen APC), Behemoth (hatalmasakat lövő lépegető, amire gyalogságot is csatolhatunk).

ZOCOM

GDI

Akik képesek elviselni mutáció és halál nélkül a tibérium erejét, azok gyorsan bekerülnek ebbe a különleges körülmények között harcoló csapatba. Állják a tibériumot, és a szónikus fegyverekre gyúrtak rá. Új egységek: Zónavadász (gyalogság), Zóna Shatterer (légpárnás üteg, különlegesen erős lövésekkel), ZOCOM Orca (ismerős repülő, területre ható fegyverekkel).

A VILÁG URAI

A kampány mellett egy új opció, a világhódítás is vár ránk a meglehetősen randa főmenüben. Ez szintén egy szóló lehetőség, vagyis multiban nem lehet kipróbálni. Ezt elindítva egy világtérképpel találkozunk, rajta városokkal, bázisokkal és később seregekkel is. Leginkább talán egy végtelenül leegyszerűsített Civilizationre hasonlít a játék, hisz bázisainkat fejleszthetjük három szinten át, vehetünk rájuk védelmet és plusz energiát, és itt gyárthatunk seregeket is. E seregekkel mehetünk aztán kalandozni, és a harcokat természetesen megvívhatjuk valós időben is. Ez utóbbi ajánlott is, hiszen az automatikus lebonyolítás meglehetősen furcsa eredményeket hozott ki nálunk... Azonban hiába hangulatos a világtérkép, hiába lehet elsütni néhány szuperképességet itt is, hamar rá kellett döbbennem, hogy ez az egész igen kevéske a jóból. Minden körben legfeljebb két-három dolgot lehet csinálni, plusz csatázni néhányat apró térképeken, és kész. A fejlődés sem túl bonyolult, ráadásul mivel a gép nagyon ostoba, különösebb stratégiai érzék sem kell a terjeszkedéshez vagy a militáns tervekhez. A kampánnyal kellemesen elszórakoztam vagy tíz órát (megjegyzem, a normál fokozat is elég kemény lett), de ezzel egyet is alig-alig bírtam...

ÚJ EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A kampány jól sikerült, a világhódítás viszont csalódás. Igaz, az előbbi azért valahol a minimum, az utóbbi meg csak egy kis bónusz. A mérleg nyelvét véglegesen tehát a harmadik nagy húzás dönti el: és szerencsére a pozitívumok irányába. Ez a három nép, a NOD, a GDI és az idegen Scrinek seregének specializációját jelenti, hisz mindenki kapott két-két extra variációt. Ezek mindegyike együtt jár az alap járgányok kis tuningolásával, néhány plusz fejlesztéssel és épülettel és persze ami még fontosabb, új egységekkel.

Ezekről külön is olvashatsz, de itt is kiemelném, hogy meglepően eltérő lett így a kilenc társa-

Kane Választottjai
NOD

Elektromos, ill. tibérium-alapú fegyverekre támaszkodó NOD-szekta, akik a gyors lecsapásra, majd az elkotródásra épülő taktikára a legalkalmasabbak. Új egységek: Felébredettek (EMP ágyús cyborgok), Tibériumgyalogos (folyékony tibériummal durvított gyalogosok), Megvilágosodottak (részecskeágyús cyborgok).

ARATÓ-17
SCRIN

A földi egységekre koncentráló Scrin banda tulajdonképpen egy szakadár vallási gyülekezet, bármilyen furán is hangzik ez. Új egységek: Szilánkfegyveres lépegető (gyalogosok és légi járművek ellen halálos ütegek), Arató lépegető (óriási, tibériumvetővel felszerelt monstrum).

UTAZÓ-59
SCRIN

Szintén egy Scrin vallási csoport, akik azonban éppen az agykontrollra és a teleportációra mentek rá. Új egységek: Kultista (fegyvertelen gyalogos, aki egymás ellen fordítja az ellenfeleket), Csodagyerek (teleportálni képes scrin jószág, aki területre ható agykontrollra is képes).

ság, és tényleg új szint hoznak a multiplayerbe. Van, akik rakétavetős tibérium-begyűjtővel, van, aki területre ható gyalogsággal vagy éppen az ellenséges erőket megőrjítő, egymás ellen ugrasztó egységekkel lepnek meg minket. Mivel az új egységek általában elég erősek lettek, főleg a végjátékban már tényleg olyan, mintha kilenc eltérő csapat létezne, annyira eltérőek a kiküldött seregek. Nézzük csak a GDI variációit! Az alap GDI többek között egy rendkívül erős, újratöltést nem kívánó vadászgéppel, egy messzire támadó üteggel és új szuperfegyverként orbitális bombázással gazdagodott. Az Acélkarmok nevű alfrakció mechekkel, járműveket is javító szállítóval és a páncélzatot növelő képességgel operál. Végül ott vannak a ZOCOM sereg extrém erős gyalogosai, meg területre ható fegyverekkel kiegészített Orca repülői. Persze még nem tértem ki egy csomó, kevésbé fontos egységre, meg a fejlesztésekre, speciális képességekre...

> „Rajongóknak kötelező, de aki eddig nem szerette, az most sem lobban majd lángra."

Szóval a multiplayer ezekkel a húzásokkal alaposan megváltozott, tényleg átalakult. Az első néhány meccsen csak lestem, hogy ezeket a különleges figurákat honnan szalajtották, de ellenfeleim is biztosan így voltak, mikor rájuk eresztettem a Scrinek félelmetes robothernyóját, vagy a mókás magyar nevet kapott utazó eltörlőt – ami nevénél sokkal, de sokkal durvább...

MINT RÉGEN

A grafikáról és zenékről nincs értelme sokat írni: a stílus mindkettő esetében maradt a régi, de persze itt-ott új színekkel, hangokkal gazdagodott. A kampány pályái például helyenként csodálatosak lettek, de a legtöbb azért a klasszikus, és mára kissé megunt városi környezet. Van néhány új zene is, de megint csak: a legtöbb olyan, amit már ezerszer hallottunk.

A legnagyobb gondom mégiscsak az, hogy a gépigény kicsit durvább lett: bár erről a hardveres stáb külön is értekezik, de mindenesetre az én gépemen szemlátomást lassabban ment a dolog. Átvezető moziból megint van vagy félórányi, ezek stílusa változatlan: túl hosszúak, túl unalmasak, és hiába költöttek a jelmezekre egy zsák pénzt, sokszor egyenesen röhejesek.

Az összkép sokkal inkább pozitív, mint negatív: a kampány kellemesen hosszú, az új egységek meg alaposan megkavarták a régóta ismert, megszokott játékstílusokat. Igaz, a világhódítás fabatkát sem ér, de legalább nem ezzel akarták elsdni, nem ez a fő újdonság, szóval ez nem akkora gond. Akinek tetszett a C&C3, az meg lesz elégedve, akinek meg már az sem jött be, az nyugodtan kihagyhatja, és várhat tovább a Red Alertre.

Mobilveszély

Mostantól már a telefonunk sincs biztonságban a NOD fenyegetésétől – legalábbis Kane ezt hirdeti, az utóbbi időben internet-szerte felbukkanó videoüzenetében. A megjelent képek és a játékmenetet bemutató videók alapján igazat kell adni neki, nagyon barátságosan néz ki a mobil Tiberium Wars. A látványon felül mégis az a legmeglepőbb, hogy meglehetősen gördülékenynek tűnik az akció, úgy látszik az irányítási nehézségek leküzdésére is összehoztak egy szuperfegyvert a GDI tudósai.

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Emberes kiegészítő, a vártnál több, de a reméltnél kevésbé jó tartalommal. Volt már jobb, volt már rosszabb kiegészítő is a sorozatban, szóval a nagy közhely ezúttal fokozottabban igaz: csak az alapjátékot igazán kedvelőknek ajánlott.

GRATH

PRO:
- + Remek új egységek
- + Rajongóknak mennyország a sztori

KONTRA:
- - Unalmas a világhódítás
- - A gépigény megnőtt

JÁTÉKÉLMÉNY: 8.0

A sztori lekötő és változatos, de utána belaposodik a dolog. A világhódítás unalomba fullad, de a multi most is izgalmas!

PGO GYORSLINK: 893

C&C GENERALS: ZERO HOUR	75%
TIBERIUM SUN: FIRESTORM	85%
STARCRAFT: BROOD WAR	95%

FIZESS ELŐ MOST ÉS 30% KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC MAGAZINODHOZ!

PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL EGY ÉVRE
(13 LAPSZÁM): CSAK 16 900 FT
MEGTAKARÍTÁS*: 595 FT/LAPSZÁM, 7735 FT/ÉV

*HÍRLAPÁRUS ÁRHOZ KÉPEST.
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

Warhammer 40 000 DAWN OF WAR SOULSTORM

no. 2 PC GURU

fejlesztő > Relic Entertainment kiadó > THQ web > www.dawnofwargame.com írta · Flatline

A Warhammer világát nem hiszem, hogy sokaknak be kellene mutatnom. Ezen belül is a 40k az, amit a Relic Entertainment 2004 óta időről időre megújítva és immáron a harmadik kiegészítő lemez piacra dobásával próbál életben tartani. A Winter Assault, és a radikálisabb változtatásokat hozó Dark Crusade sikere után a Relic átadta az utolsó küldetéslemez fejlesztési jogát az Iron Lore-nak, akik mindent megtettek azért, hogy kielégítsék az igen nagy számban ma is aktívan játszó online bázist.

Mikor az eredeti Dawn Of War megjelent, sokan kevesellték a négy játszható fajt, de gyorsan megnyugtattak mindenkit a lányok, hogy nem lesz ez mindig így. S lőn: a Winter Assault az oly nagyon szeretett Imperial Guard fajomat is beemelte a csatatérre, majd másfél évre rá a Dark Crusade érkezett a számomra már kicsit idegenebbnek ható Necron és Tau hadakkal. Most, hogy a Soulstorm is a boltokban van, jelentem, új kedvencem van, mégpedig a Sisters Of Battle. Ők az egyik új faj, csupa lány, láncfűrésszel, vérplazmafröccsenést generáló monstre pisztolyokkal és meglehetősen infantilis hittel. A második, és egyben utolsó érkező faj a Dark Eldar, ami a nevéből is sejthető, az Eldar fajt veszi alapul, csak épp körülbelül úgy, mint ahogy a Chaos viszonyul a Space Marineokhoz. Velük együtt összességében már kilenc játszható frakció van a kiegészítőkkel tömött játékban (noha, ha csak a Soulstormot veszi meg valaki, akkor ugyan mindegyik fajjal játszhatja az egyszemélyes játékmódot, de multiban csak a Sisters Of Battle és Dark Eldar fajokat választhatja), ami kicsit idejétmúlt grafikával, de továbbra is nagyon jó hangulattal és hihetetlen jól kiegyensúlyozott erőviszonyokkal rendelkezik.

A TÖRTÉNET

Szépen jött egy nagy féreglyuk a Kaurava rendszerben, az összes faj szeretne a szép nagy csokitortából, így hozzák amijük van, gyorsan csinálnak egy-egy bázist a rendszer különböző területén, majd egymásnak esnek. A Dark Crusade-ben már volt taktikai térkép, melyet sokan szidtak, sokan pedig nem. A Soulstormban is létezik ez a körökre osztott, mikor, kit és hogyan támadjatok meg játékelem. Noha továbbra is csak egy keretrendszer arra, hogy a sima „skirmish" meccseket elfedje, mindenképpen foglalkoztak vele a fejlesztők, ráadásul nem is lett annyira vészes. Mindegyik fajnak speciális előnyei vannak a galaktikus térképen, így a Sisters Of Battle előre tud vásárolni pár épületet, míg a Dark Eldarok nem csak a közvetlenül mellettük lévő területeket tudják ostromolni. A játékidő hosszabb egy kicsivel az egyszemélyes módban, mint a Dark Crusade-ben volt, így mindegyik fajjal végigjátszva tetemes mennyiségű pályán kell majd átverekednetek magatokat. Ennek köszönhetően a játék jócskán túlnyúlik a megszokott 6-8 órás időtartamon.

BALANSZ

A legkomolyabb belenyúlás az aprócska változtatásokon kívül (hogy most épp kettő, vagy négy legyen a Khorne Berzerker poplimit fogyasztása) a játékmechanikába akkor következett be, mikor egy kiegészítővel ezelőtt a Dark Crusade-nál a fejlesztők úgy gondolták, elegük van abból, hogy az Eldák legyártanak öt Fire Prismet és

Borúra derű. Tankra ágyú. Ellenfélre halál. A Warhammer 40K mit sem változott az évek során...

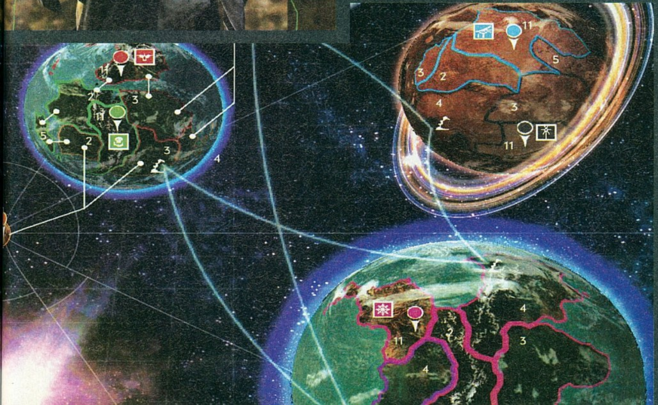
végiggyalulnak mindent, ugyanígy unhatták a Chaos játékosok Posessed Marine spammelését is. Ezért kitalálták, hogy az ultratáp, megahentes egységekből csak egy-kettő lehessen lent a pályán játékosonként, így mindjárt gyorsan visszacsempésződött a stratégia is a pályákra,

> **„Nem rossz az új kiegészítő, de ideje lenne már egy teljesen új 2. résznek."**

nem csak a masszív techfejlődés és nevetés a taktikázni kívánó ellenfélen. Ez a Soulstormban sem változott szerencsére. A két új faj nem zavar sok vizet ahhoz képest, amit a Tau és a Necron érkezése generált korábban, igazából mindkettő egy kicsit átalakított változata a Space Marineoknak és az Eldar fajnak. Ettől függetlenül a hit növekedése, mint az áram és a rekvizíciós pontoké, a Sisters Of Battle fajnál extrabónusz szupercsászárságos varázslatokat jelent, azaz bizonyos egységek hitet generálnak, plusz a listening postokat tudjátok egy újabb kis cuclival ellátni, amitől az nem csak rekvizíciós pontot, hanem hitet is termel. A Canoness, a csajok főbossz egysége képes el-elpukkantani akkora katyvaszt okozó varázslatokat, hogy az ellenfél biztosan szidja majd a felmenőket a csata megfordulását látva.

Fontos még szólni a repülő egységekről, melyek eddig direkt ki voltak „felejtve" a játékból. A Necron rajongók nyugodtan abbahagyhatják a tapsikolást és leülhetnek a háttérben, mert ők nem kaptak semmit, csak a többi faj. A repcsik igazából maximum felderítésre használhatók, általában véve gyengék, plusz a szintkülönbséget sem sikerül annyira érzékelni, mert már így is van pár lebegő egység, ami ugyan pár centire a földtől mozog, de azt az illúziót keltette legalább, hogy itt bizony nem csak talp alapú hadviselés folyik. Azon kívül, hogy át tudnak repülni olyan területeken, amin egyébként is át lehet ugrani a jetpackos egységekkel, semmire sem jók igazán, így hagyjátok nyugodtan pihenni őket szerintem.

Hé! Hé! Hé! Ez itt balra nem Octopus Doktor a Pókemberből? Azok a csápok...



GRAFIKA, HANGOK

Azon gondolkodtam, vajon legyen-e elég bátorságom beírni azt, amit az eredeti Dawn Of Warról írt korábban egy kollégám, lévén ugyanúgy néz ki még mindig a játék. Néhány effektet és textúrát újrarajzoltak, plusz az animációk még mindig nagyon jól festenek, de sajnos a Company Of Heroeshoz hasonlítva ég és föld a két játék. Csak azok fogják értékelni a gyakran ismétlődő hangokat és kissé kopár csatatereket, akik eddig is szimpatikusnak találták a DOW sorozatot és/vagy otthon vannak a Warhammer 40k világában. Animációkra ne is számítsatok, még az intro is az ingame vizuális világ renderelése, ráadásul a gyengébbik fajtából.

ÖSSZEGZÉS

Erős kiegészítő lett a Soulstorm, de nem sikerül levakarni azt az érzést, mely ott motoszkálhat bárkiben, aki látott már bármennyit a korábbi DOW expanziókból, hogy ismét csak egy picit lett jobb a játék. Persze nem várhatjuk el, hogy rögtön a Dawn Of War 2-t adják a kezünkbe, de reméljük hamarosan annak is eljön az ideje. Addig is jó szórakozást multiban a játékhoz, hiszen elsősorban arról szól.

PC GURU

GRAFIKA	07	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Az új Soulstorm csúnya már, keveset foltozott darab, de legalább a játékélmény még mindig a régi, így a fanatikusok biztosan örömüket lelik majd benne. Jó pár órára ismét leköti majd minden figyelmünket...

FLATLINE

PRO:

+ Nagyon jól eltalált erőviszonyok
+ 100 plusz pálya

KONTRA:

- A motor nem fejlődik, öregecske már, éppen ezért csúnyácska is rendesen

7.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék ezúttal is egyben van, az új faj színt visz a programba és a jól megírt egyensúly miatt hosszan képes lekötni a játékost.

W40K - DARK CRUSADE	90%
W40K - WINTER ASSAULT	88%
W40K - DAWN OF WAR	80%

PGO GYORSLINK: 950

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P3 2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VGA, 3,5 GB HDD

HOMM V: Kelet törzsei

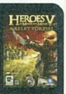
fejlesztő > Nival Interactive kiadó > Ubisoft/Sevenm
web > mightandmagic.uk.ubi.com/HeroesV_toe.php

A Heroes of Might and Magic sorozat legújabb kiegészítője immár hagyományosnak nevezhető módon magyarul kerül a boltok polcaira, viszont nekem ez az első alkalom, hogy nem angolul vágtam bele a kalandba. Ennek ellenére a doboz és a kézikönyv tetszetős, fordítási hibát első blikkre nem találtam (viszont a tördelőt – ha volt olyan egyáltalán – elő lehetne venni kicsit). Játék közben igazából semmi rosszat nem vettem észre, de azokat, akik hozzám hasonlóan az angol Heroest szokták meg, figyelmeztetnem kell, hogy elsőre marha hülyén néz ki, mikor a várban a szörnyekből „sok”, „pár”, vagy „légió” darab van. Igazából ez nem a fordítás hibája, csak most derül ki, micsoda ökörségeket is beszélnek a játék szereplői. A magyarított szöveg hűen hozza az angol eredeti pátosszal és keménykedéssel teli stílusát, de ami igazán örömteli: sikerült normális magyar megfelelőt találni a képességeknek, és a fegyverek nevének olvasásakor sem szisszenünk fel – persze nem láttam az összeset, szóval akadhat pár szaftosabb hülyeség. Mondanám, hogy zavaró, hogy mondjuk a speciális tulajdonságok megnevezései nem túl beszédesek, de valljuk be: legtöbbször az angol elnevezések alapján is csak pislogunk – ennek köszönhetően nyugodtan mondhatjuk, hogy a magyar változat pontosan ugyanolyan jó, mint az eredeti. Igazából nem tudnék semmit sem felhozni a játék megvétele ellen – ugyan hét darab ezres kicsit soknak tűnhet (ne felejtsük: ez egy kiegészítő), de gyors netes körkapcsolásom alapján ezúttal a húzósabb ár nem hungarikum.

Na ez itt például egy ork nő, és hihetetlen milyen jól tud magyarul írni... Komolyan!

pc guru

FORDÍTÁS	10
SZINKRON	–
STILUS	10



A hazai felhozatal egyik legjobb munkája, szerencsére egyre több ilyen van, elég, ha végignéztek ezen a két oldalon. A HOMM V kiegészítője nagyon jól sikerült darab, ajánljuk mindenkinek.

MIGUEL

PCO GYORSLINK: 609

9.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 1.5 GHz
Memória: 512 MB Ram
Video: 64MB RAM VGA
Szabad hely: 2,5 GB
Oprendszer: XP/Vista

RACE 07

fejlesztő > Simbin kiadó > Atari/CD Projekt
web > www.cdprojekt.hu/gra.asp?gid=49

A Colin McRae nevével fémjelzett DIRT-hez hasonlóan a CD Projekt ismét remek munkát végzett. A játék igazából nem bővelkedik lefordítandó szövegben, viszont a szerepeltetett információk sokrétűsége miatt valószínűleg nehezebb feladat volt, mint azt egy átlagos autóversenytől elvárná az ember. Van itt szakszöveg, tippgyűjtemény a játékosoknak, információ a pilótákról, miegymás. Ehhez képest sikerült minden szempontból homogén minőséget biztosítani. A doboz már szokásosnak mondhatóan igényes, a kézikönyv pedig szokatlanul stílusos és olvasható. Külön köszönet a „Remek dolgok, amiket érdemes kipróbálni” című fejezet fordítójának, hogy képes volt ellenállni a felkiáltójelek démonjainak, és nem tette ki ezt a mostanában meglehetősen túlértékelt írásjelet minden olyan mondat végére, amelyben szerepel a „próbáld ki” szókapcsolat. Úgy tűnik, hogy végre a kiadó is fontosnak tartja a kézikönyvet, és ez meg is látszik: nincs meggondolatlan tördelés, és végre nyoma sincs az elgépelésből eredő hibáknak. Továbbra is erősen sérelmezem viszont, hogy nem olvashatom el a fordításban résztvevők nevét – most tényleg megérdemelnék, szóval, ismeretlen srácok, harcoljatok az impresszumba kerülésért. Jó látni, hogy a CD Projekt kezd felnőni a magára vállalt feladathoz, és immár elmondható, hogy nem csak az akarat van meg, hanem tényleg képesek „mindent magyarul” piacra dobni.

Igen, ez a kép tökéletesen visszaadja a magyarítás remek színvonalát... Azaz... Öööö... Hehe...

Ha egy kicsit balra tekernénk a kormányt, akkor pont látnánk, miért is 9.9 pont értékelésű ez a magyarítás...

pc guru

FORDÍTÁS	10
SZINKRON	–
STILUS	10

Aki eddig csak tervezte a vásárlást, az már indulhat is, aki már megvette, az kezdje el bombázni a CDP-t a nyelvi fájlok elérhetővé tételéért.

MIGUEL

PCO GYORSLINK: 867

9.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.7 MHz
Memória: 512 MB RAM
Video: 128 MB
Szabad hely: 2,5 GB
Oprendszer: XP/Vista

HARD TO BE A GOD

fejlesztő > Burut kiadó > Akkela web > www.hardtobeagod.com

Vannak nagy találkozások, melyekről évekig beszél az ipar, nos az orosz fejlesztőcsapat és az úgyszintén orosz székhelyű Akella szövetségét jobb lenne inkább titkolni, hiszen a sok vodkapárlat nyilvánvalóan elbódította őket, ha a Hard to be a Godra azt mondják; jól sikerült játék. Az oroszok térhódításával az iparban érezhetően megszaporodtak a felesleges játékok. Azok, amikből már van választék, és általában sokkal jobbak is, mint az oroszok silány munkája. Ebbe a sajnálatos esetbe tartozik bele jelen cikkünk alanya, ami egy múltban játszódó hack 'n' slash akció/kalandnak készült, melyben az a

legnagyobb érdekesség, hogy a banditák bázisán álruhában elvegyülhetek és diplomáciai úton megkérhetem őket, hogy ugyan ne fosztogassák a védendő falu lakóit, vagy pedig királyi díszben beszerencsétlenkedhetem magam az irányíthatatlan lóval az ellenséges táborba, és a „dinamikus harcrendszerrel" – ami kimerül abban, hogy egyszerre a bal- és jobb egérgombot szimultán kell csépelni – ledarálok mindenkit, aki az utamba kerül. Mágia, varázslat nuku, cserébe vannak unalmas idióta küldetések, jó nagy adag bughalmaz, hülyén viselkedő ellenfelek és szavakkal leírhatatlanul gáz lovaglási lehetőség. Na jó, a háttérmuzsikák és a szinkronhangok tényleg igényesek és kellemesek a fülnek, de nagyjából ez az egyetlen pozitív érvem a játék mellett...

Az ott egy zöld aura-hányás, ilyet kaptunk mi is ettől a játéktól...

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
HANG	03

Hogy nehéz-e Istennek lenni azt nem tudom, de nem is az oroszok pocsék játékából fogom megkapni a választ rá. Viszont egy újabb kérdést felvet bennem: mi a fűzfánfütyülős rézangyaláért kellett megcsúfolni a hack 'n' slash stílust 2008-ban ezzel az ökörpisivel?

DARTHS

PGO GYORSLINK: 787

5.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.6 GHz
Memória: 1 GB RAM
Video: 126 MB VRAM
Szabad hely: 2 GB HDD
Oprendszer: XP/Vista

The Spiderwick CHRONICLES

fejlesztő > Sierra Entertainment kiadó > CD Projekt/Sierra Ent. web > www.spiderwickgame.com

Ismét egy olyan játék, ahol van értelme a magyarításnak: megfelelő célcsoport, könnyű – ráadásul magyarul már „előfordított" – szövegvilág, és ne feledjük, itthon mostanában van felfutóban a Spiderwick krónikák. Megy a film a mozikban, valamikor mostanában érkezik a könyvsorozat újabb darabja, és nagy eséllyel a játék angol változatát sem vette meg még senki (talán mert nem is lehetett kapni). Ehhez képest van miért morognom. Elsőre egy közérdekű közlemény: bár sem a kézikönyv, sem az olvass.el fájl nem említi, sőt, az opciók menüben sem látni sehol, amikor a játék azt kéri tőlünk az eleje felé, hogy a napló megnyitása után nyomjuk meg a „tovább" gombot, akkor a page down és a page up billentyűk a barátaink. Jelen sorok írója csak véletlenül bukkant a megoldásra, de azt reméli, hogy a közreadás ténye jelent majd valamicskét a mennyország kapujában állva.

A másik, ami furcsa, hogy nem sikerült olyan fordítót találni, aki nem futamodik meg az egyetlen kihívást jelentő részfeladat elől. Jelesül Nyüsszentyű versszerű strófáit sikerült látványosan rímmentesíteni – a magyar szövegen a próbálkozás legkisebb jele sem látszik. Ha ezt nem nézem, azt mondom, hogy elfogadható a végeredmény, a szövegek pontosak, helyesírási hibáktól mentesek – iparosmunka egy olyan címhez, ami nem is érdemel sokkal többet. Tíz éves kor alatt mindenképpen jó vétel.

Gyerekeknek tényleg ideális játék és most már a megértéssel sincsen baj...

pc guru

FORDÍTÁS	08
SZINKRON	–
STILUS	07

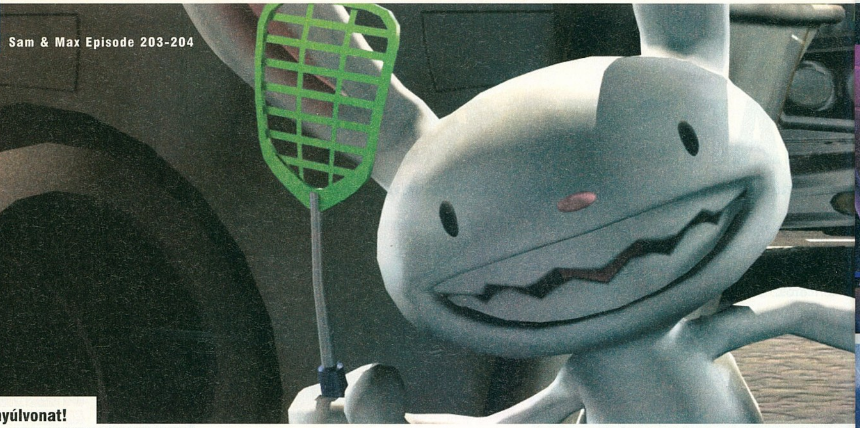
Sajnálatos, hogy ennyire látványosan nem erőltette meg magát a fordító: Nyüsszentyű rímtelenítése amatőr hiba. Ezt leszámítva elfogadható.

MIGUEL

PGO GYORSLINK: 886

8.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.5 MHz
Memória: 512 MB RAM
Video: 128 MB VGA
Szabad hely: 8 GB
Oprendszer: XP/Vista



Újra robog a nyúlvonat!

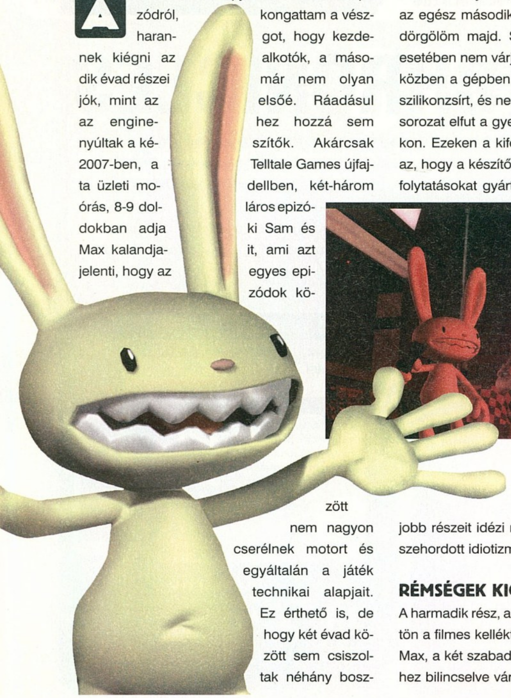
SAM & MAX
EPISODE 203-204

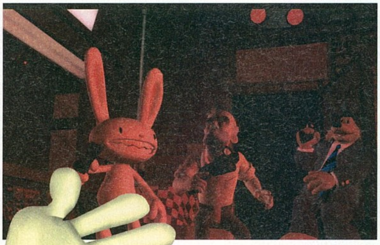
írta · Stöki

fejlesztő > Telltale Games kiadó > Game Tap web > www.telltalegames.com

A Sam & Max játéksorozat a tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt. A hatepizódos „évadot" kimondottan jól sikerült kalandjátékként értékelte a szakma, ráadásul a széria a kilencvenes évek egyik klasszikusának hőseibe, a nyomozókutya Sambe és pszichopata nyúltársába, Maxbe lehelt új életet. Az idén induló második évad gyengébben kezdett, de a harmadik és negyedik epizód megint hozza a tavalyi színvonalat.

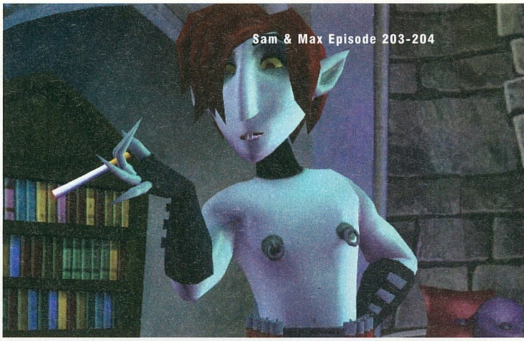
Amikor két hónapja írtam a 202-es epizódról, kongattam a vészharangot, hogy kezdenek kiégni az alkotók, a második évad részei már nem olyan jók, mint az elsőé. Ráadásul az engine-hez hozzá sem nyúltak a készítők. Akárcsak 2007-ben, a Telltale Games újfajta üzleti modellben, két-három órás, 8-9 dolláros epizódokban adja ki Sam és Max kalandjait, ami azt jelenti, hogy az egyes epizódok között nem nagyon cserélnek motort és egyáltalán a játék technikai alapjait. Ez érthető is, de hogy két évad között sem csiszoltak néhány bosszantó hiányosságon (pl. a töltési időn), azt az egész második évadban a készítők orra alá dörgölöm majd. Szerencsére a kalandjátékok esetében nem várjuk el annyira, hogy futtatásuk közben a gépben levő vas leizzadja magáról a szilikonzsírt, és nem mellékes tény, hogy a S&M sorozat elfut a gyengébb teljesítményű masinákon. Ezeken a kifogásokon túl a lényeg mégis az, hogy a készítőknek mennyire sikerült vicces folytatásokat gyártaniuk a gyengébb évadnyitó részek után. Jelentem, nagyon. A 203-as és a 204-es epizód az első évad legjobb részeit idézi mind a fejtörők, mind az összehordott idiotizmus tekintetében.

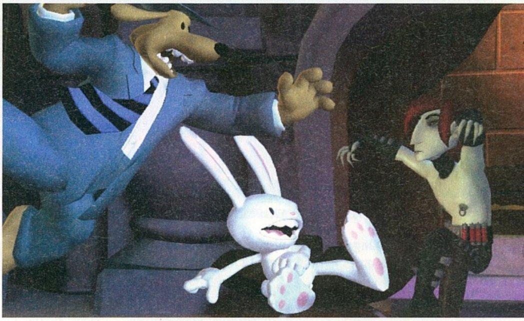




RÉMSÉGEK KICSINY EPIZÓDJA

A harmadik rész, a Night of the Raving Dead rögtön a filmes kelléktárból nyúl egy klisét: Sam és Max, a két szabadúszó rendőr egy kivégzőgéphez bilincselve várja, hogy az életükből hátralevő néhány perc leteljen, és visszaemlékeznek, hogyan is kerültek szorult helyzetükbe. Ezután a játék első fele egy hosszú flashback, amelyben találkozunk az epizód főellenfelével, Jürgennel. Jürgen egy német vámpír, aki megnyúlt fogai miatt pösze, és borzalmas diszkót üzemeltet ódon kastélyában. Innentől rengeteg horrorfilmes utaláson röhöghet a játékos, de az emós szubkultúra és a jó öreg kontinens, Európa is megkapja a magáét. Eközben egy mellékszálon a korábbi részek vállalkozója, Sybil nyit új bizniszt, egy randiszervizt. Kis szépséghibája a dolognak, hogy a hölgy csak saját magának keres randiképes férfit, és amikor ez a szál összeér a főcselekménnyel, teljesen elborult dolgok történnek. Zombiként előmászik a földből Lincoln elnök, Jürgen Frankensteinként próbál szörnyet teremteni a kastély pincéjében (amit néhány utalással az Ózból mi fejezünk be), és olyat látunk, amit a harmadik Monkey Island-játék óta nem: a főhősök egyszerűen meghalnak





Zombik, vámpírok, hullák - kész horror. És tényleg. Sam és Max elmerülnek a B kategóriában.

a játék felénél. Hogy aztán zombiként folytassák tovább a nyomozást... Bár nincs túl sok új helyszín ebben a részben, a horroros vonal telitalálat, a poénok frenetikusak, ez eddig a második évad legjobb epizódja, ami a hangulatot illeti.

IDŐZSARUK

A játékmenetet tekintve pedig a negyedik rész, a Chariots of the Dogs a csúcs. A készítők minden idők legjobb kalandjátékához, a Day of the Tentacle-hez nyúltak vissza. Aki nem ismerné ezt a klasszikust: a játékban három idősíkban ténykedett három karakter, akcióik befolyásolták az időt (például egy múltban kivágott fa a jövőben eltűnt). Valami hasonló vár ránk a negyedik epizódban is, ami úgy kezdődik, hogy egy ufó elrabolja főhőseinket. Innentől egy időkapuval hét helyszínen ugrálhatunk az időben 1963 és 2108 között. Sok sci-fis utaláson és poénon túl a DotT-hoz hasonló játéktervezői bravúrokat láthatunk. Például 2008-ban Sam talál egy bort, ami megecetesedett, mert mint mondja, „valami idióta kihúzta a dugót". Valamivel később (illetve korábban) az 1963-as helyszínen ő húzza ki a dugót az üvegből... A sok idősík telitalálat volt, még ha nem is eredeti ötlet: nagy mozgásteret adott a fejlesztőknek, régi helyszíneket lehetett „újrakeverni", a cselekmény egyáltalán nem lineáris. Ráadásul a játékóra is talán ebben az epizódban a legtöbb, mert a játékosnak nemcsak térben, de időben is gondolkodnia kell (és ha nem jön rá a megoldásokra, a tudományos „próbálj ki minden tárgyat minden tárggyal" módszer is tovább tart). Visszatér néhány új szereplő az első évadból, és végre a második évadban is van betétdal (hasonlóan idióta, mint az első évad dalai). A vizuális elemek közül a paranoiás boltost, Boscót kell megemlíteni, akit szintén elrabol az ufó (persze ő megmondta előre), és folyton változtatja az alakját attól függően, hogy hogyan hekkelünk bele az idő folyásába. Van olyan felállás például, ahol félig tehénné változik, szóval méretes marhaságokra számíthatunk ebben a részben is.

“A széria új erőre kapott. A 3-4. epizód ismét megmozgatja a rekeszizmokat.”

LAZA ÖSSZEFÜGGÉSEK

Hogy legyen negatívum is: négy epizódnál tartunk, de még nem nagyon láttam nyomát fő sztoriszálnak, vagy ahogy a sorozatfüggők mondják, metaplotnak. Az első évadban ekkor már bőven kiderült, hogy a cselekmény hátterében valamilyen tömegeket hipnotizáló főgonosz áll, itt viszont még nem fedeztem fel nagy összefüggéseket. Túl lazán kapcsolódnak az epizódok, nem eléggé sorozatszerű ez a sorozat – bár azt is el tudom képzelni, hogy ez keveseket zavar. Ezzel együtt a két új résznek csak örülni lehet, visszahozták a szériát a hullámvölgyből. A nem világrengető, de nagyon aranyos grafikát és a zseniális hangokat is figyelembe véve azt mondhatjuk, hogy 2008 egyik legjobb kalandjátékát adta ki a Telltale. Igaz, hogy nincs nagy verseny, de amíg Sam és Max sorozatszínészkedik a monitorunkon, mindig lesz min röhögnünk.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

A kicsit döcögősre sikeredett elő részek után a Telltale Games megint belecsapott a lecsóba. Vicces, gondolkodtató epizódok születtek – a második évad legjobbjai. Kalandjátékosoknak itt az újabb falat kenyér, de nyugodt szívvel ajánljuk sorozatrajongóknak is...

STÖKI

PRO:
- Frenetikus humor
- Gondolkodtató rejtvények
- Visszatérő szereplők

KONTRA:
- Technikailag nincs fejlődés
- (Még) nincs fő sztoriszál

8.3

JÁTÉKÉLMÉNY:

Színvonalas részek sok röhögéssel. Ha belekezdünk, akkor nem tudjuk abbahagyni. Főleg a negyedik epizód tartogat nagy élményeket.

PGO GYORSLINK: 849

S&M: SEASON ONE	90%
GRIM FANDANGO	92%
THE CURSE OF MONKEY...	95%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VGA 4 GB HDD

Ha hét királyság szerencsétlenkedik

SEVEN KINGDOMS: Conquest

fejlesztő > Enlight Software kiadó > Dreamcatcher Interactive web > www.enlight.com/skc írta · Miguel

A Seven Kingdoms nem új cím az RTS-világban: az első két rész sikeres volt, remek kritikák születtek és kialakult egy masszív rajongóbázis. Kilenc év elteltével az Enlighted csapata leporolta a sorozatot, és futott még egy kört az üzletágban – bár ne tette volna.

Persze ez nem meglepő, manapság az RTS műfaj egy a PC-s játékok utolsó stabil bástyái közül, így szinte minden kiadó beül egy laza üvegezésre, ki több, ki kevesebb sikerrel. Az SKC első látásra sem hoz be semmi újítást: emberi és démoni hadsereg, 6000 évet átívelő alternatív történelem, egységek rogyásig. Nincs is ezzel baj, de hogy tíz perce küzdök magamban, és semmi olyat nem találok, amit pozitívumként említhetnék – nos, az több mint fájó.

HÁROM BETŰ, „SZ" AZ ELSŐ

A látvány csapnivaló. Nevetséges animációk, borzalmas minőségű grafikával, és nincs az a magas beállítás, ami megszépítené. Sokszoros élsimítás mellett is maximum komikus, amit látunk (ráadásul a gyengének épp nem nevezhető gépemen

Ha kép alapján kellen megítélni egy játékot, akkor a Conquesttel sem lenne baj...

nulla egységaktivitás mellett is erősen beszaggat). Mondanám, hogy „ha előbb kijön", de akkor az előbb szó jelentése: Krisztus előtt. A koncepciót sem nagyon értem: az addig tiszta, hogy Egyiptommal kezdünk, ősi civilizáció, fura temetkezési szokásokkal – de kérdem én, mi a frászt keresnek ők egy lankás, fűvel gazdagon borított vidéken? Alternatív történelem, no de ennyire?

DINNYÉRE SÖR

Sebaj, gondoltam, majd a harc hevében megszépül itt minden. A kampány kezdetekor kapunk egy várost, ami mellé pontosan hat kiegészítő épületet húzhatunk – miért pont hatot, ki tudja. Szokásos sztori: farm, barakk, templom, meg pár combosabb egységet termelő vityilló. Kicsit körbenézve a térképen láthatjuk, hogy van kit elfoglalni, nosza rajta, gyártsunk pár lándzsást meg íjászt, és adjunk nekik. Az első „menj oda" parancs kiadásakor a játék tervezőjének újabb húzását vehetjük górcső alá: egységeink útkeresését valószínűleg alaposan leitatott vízisiklók agyműködése alapján számolja a játék. Ha figyelembe vesszük, hogy a megsebesült egység a parancsunkra megkezdett visszavonulást folyvást megszakítja csak azért, mert menet közben belefut egy ellenségbe (aki amúgy megszólalásig hasonlít a mi egységünkre), akkor elmondhatjuk, hogy ez nem hiba: ez a mesterséges unintelligencia maga.

ALUDTTEJES SZŐLŐ

Ha akad, akit a grafika és az irányíthatóság teljes hiánya nem riaszt el, annak mesélek a küldetésekről: a kampány valójában skirmish térképsorozat, történet és kapcsolat nélkül. Ha már szóba került, mi nincs, említeném a hangokat. Csattanások, meg hörgések, illetve pár nyögés (a démonok egy-egy effektje az „utazós" csatorna késő este filmjeit idézi). Szerintem egy ember vette fel az összeset, egy darab diktafonnal.

AZ UTOLSÓ HÚZZA LE

Felháborító, hogy ilyesmi a boltokba kerülhet. Még az is sértés, ha ingyen adják. Mindenki kerülje el, azt az időt sem éri meg, hogy a hivatalos lapot átolvassátok, inkább porszívózzatok. Komolyan mondom.

PC GURU

GRAFIKA	05
ZENE/HANG	04
JÁTÉKÉLMÉNY	03

Minden szempontból szánalmas próbálkozás, egy amúgy remek sorozat megcsúfolása. Fejlesztőket kirúgni, a kiadó romjait felszántani és besózni – finom elrettentésként, hogy többet ilyen ne legyen.

MIGUEL

PGO GYORSLINK: 1265

4.0

GÉPIGÉNY:
Processzor : P3 800 MHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: 64 MB VGA
HDD: 1,5 GB
Op. rendszer: XP/Vista

WARRIORS OROCHI

fejlesztő > Omega Force kiadó > Koei web > www.koei.com/whoisorochi/pc_home.htm írta · Bate

Darths és Miguel mindig sírnak, hogy micsoda trágya játékokat vagyok képes kiosztani tesztelésre, így most kicsit megkegyelmeztem nekik, és mikor megkaptuk a korábban Xbox360-on debütált Warrior Orochi PC-s változatának kipróbálható verzióját, fogtam magam és úgy döntöttem, hogy én vizsgálom be eme szörnyszülöttet.

Nem is tudom, hol kezdjem, annyira durva a helyzet. Egyrészt ez a játék valójában másik két játék, hiszen a kerettörténet szerint az ördögi Orochi egy hirtelen ötlettől vezérelve úgy dönt, kilopja a szereplőket a Dynasty- és a Samurai Warriorsból, hogy aztán egymásnak eressze őket egy méretes csihi-puhi keretében. Már maga ez a felállás meglehetősen necces, hiszen csak a hülye nem látja, hogy a két – masszív rajongótáborral bíró – nyomulós-verekedős program rajongóit akarta újból lehúzni a „mélyen tisztelt" Koei kiadó.

Amint megnézzük a fent vázolt esemény videóját, egy menübe jutunk, amely mind kidolgozását, mind zenéjét illetően a nyolcvanas évek legszebb programjait idézi. Ha ekkor nem menekülünk az ALT+F4 billentyűkombináció segítségével, akkor feltárul előttünk a játék tárháza, amely nem kevesebb, mint 77 (!!!) választható karaktert rejt magában, játékmenet szempontjából pedig a sztorimód és a szabad játék vár ránk. A kettő között a különbség annyi, hogy míg az előbbiben „klánt" kell választani adott karakterekkel, adott sorrendben végigkaszabolva az adott pályákat, addig az utóbbiban szabadon választhatunk 3 emberkét és eldönthetjük, hogy melyik pályaegyüttesen kívánunk végigsuhanni – szóval eltérés lényegében semmi.

Most mondja azt bárki, hogy ez a bácsi (néni?) nem egy szimpatikus karakter...

A lecsóba csapván lesz 3 karakterünk és rengeteg terepünk, amelyen tényleg nem kell csinálni semmi mást, csak menni előre, mint a gép és leütni mindent, ami ellenünk van. Monoton halál az egész, és ezen még az sem változtat, hogy mindezt megannyi karakterrel tehetjük, rögtön hármas bandában, ahol egy gombnyomással váltogathatunk a karakterek között, akiknek bizony eltérő képességeik vannak. Ez ugyan igaz, de ettől függetlenül az egész elképesztően unalmas marad (a fejlődés, a szuperebb fegyverek és a felszedhető bónuszok ellenére is), legalábbis abban az esetben, ha nem imádod, hogy pályák tömkelegén kell átvágnod magad őrült egérkattintgatás közepette.

Ha a facsipesz menü és a rém egyszerű játékmenet nem riasztott el, akkor a látvány talán sikerrel jár. A Warriors Orochi ugyanis nem szép, de nem is közepesen gyenge, hanem konkrétan csúnya – méghozzá nagyon, a lehető legnagyobb beállításokon is, szóval a grafika miatt sem fogunk órákat ölni a programba. Mesélhetnénk még a mesterséges unintelligenciáról is, de ez lényegében már semmit nem ront az egyébként is katasztrófa játékmeneten, szóval inkább elárulom, hogy egy dolog azért tetszett: a zene. De ez is csak azért, mert az ősöreg játéktermi hangulatot idézte fel bennem.

Sajnos összességében az Orochi nem tette meg ugyanezt, így csak azoknak merem e játékot ajánlani, akik az alapul szolgáló két programot imádták/nyüstölik mind a mai napig, ők ugyanis ellesznek. Arra viszont merek fogadni egy százasban, hogy rajtuk kívül más nem.

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Olyan ez a játék, mint egy húsdaráló, tekered, tekered, és a végén már fáj a kezed. Annyi a különbség, hogy ennek jobb a zenéje.

BATE

PCG GYORSLINK: 1191

4.5

GÉPIGÉNY:
Processzor : P3 1,6 MHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: 64 MB VGA
HDD: 4 GB
Op. rendszer: XP/Vista

Kopottas labda csattan a rozoga kapufán

írta: Draths

UEFA Euro 2008

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com

Kétség sem férhetett hozzá, hogy a kanadai labdafejű EA-s fejlesztők az UEFA licencek birtokában az európai nemzetek futballtornájáról is elkészítik a hivatalos játékadaptációt – a kérdés újfent adott: kényszermunkások izzadságszagú rókabundáját kapjuk, vagy pedig az Euro 2008 tartogat valami maradandót is a pázsit alatt...

A válasz egy szép reggelen ott landolt az asztalomon, méghozzá egy tesztverzió formájában, amihez őszintén szólva már az elejétől félve közelítettem, mivel utálok lehúzni egy játékot, tudván, hogy abban mások munkája áll. A PC-s platformra érkező verziónál részben megint az a sajnálatos eset áll fenn, hogy míg a next-gen konzol tulajdonosok kaján vigyorral irányíthatják gólöröm közben a virtuális játékosokat, addig a PC-s Euro 2008 tulajok búskomoran dünnyöghetnek a billentyűzet felett, egy kispórolt PC-s konverzió előtt.

FÉL LÁBAM EGY KONZOL PORTÉRT

Először is leszögezném, az X360-as verzió egész ütős lett, kellemes és jópofa ötletekkel telitömve, mint például az irányítható gólöröm, fejlesztett és izgalmasabb büntetők, a tetszetős grafika és sárdagasztás – de asztali masinánkra semmi sem valósult meg ezekből. Nem, ezúttal sem a „jobbik" játék portját kapjuk, hanem marad a bevált séma: a „szerény játék szerény gépigénnyel" trendet követi az elektronikus labdarúgás egykoron szebb napokat megélt művészete.

Hogy ezek a focisták mindig azt hiszik, hogy a pályán Hamletet idéző előadást kell tartani...

HOSSZÚRA NYÚLT A MÉZESMADZAG

Kezdésnek vegyük sorjában a rendelkezésünkre álló játékmódokat. A legalapvetőbb lehetőség, melyben egy választott csapattal vagy a selejtezőktől, vagy pedig az egyenes kieséstől kezdve, el kell hódítanunk az EB trófeát – semmi extra. Van itt külön a tizenegyesrúgásokra kihegyezett opció, aztán egy „The Lounge" névre keresztelt móka, ahol akár két haveroddal együtt feszülhettek neki a játéknak. Továbbá szerepel a repertoárban egy tisztességes edzés opció, illetve a FIFA 08-ban debütált Be A Pro módozat „Captain Your Country" néven, melynek keretében akár magadat is megszerkesztheted a részletes editorral és arcszerkesztő felülettel.

Végére hagytam az igazi csemegét, az European Campaignt, ami a játék érdemi tartalma is egyben. Itt különböző régiókra osztott kihívásokat kell tel-

next episode

Biztosan sokan elkeseredve tapasztalták, hogy ez a rész sem hozta a várva-várt grafikai áttörést, és még mindig a kopott, ám annál alacsonyabb gépigényű grafikus motor zötyög a játék alatt (valamit valamiért, ugye...). De az mindenképpen bizalomra adhat okot, hogy a készülő FIFA 09 új producert kapott a rutinosnak számító David Rutter személyében, és úgy tudjuk, az úriember komoly játékmeneti reformokra készül. Mindemellett az EA madárkái azt csiripelték, hogy a FIFA 09 PC-s konverziója már a next-gen verzió alapján készül majd.

Új stadionok, de régi fények. PC-n sajnos megint nem a maximum érkezik a focirajongóknak.

jesíteni, így oldhatsz ki újabb és újabb küldetéseket (fordítsd meg a meccset 30 perc alatt 1-0-ról idegenben, vagy Captain Your Country módban védekezd ki sárga lapok nélkül a második félidőt úgy, hogy lehetőleg az általad irányított védővel szerezz is gólt – és még sorolhatnám az ilyenkor elsüthető lehetőségeket). Ha kellő kihívást teljesítettél, akkor jöhet egy-egy Eb-selejtező mérkőzés, mígnem kvalifikálod magadat a tornára, így az előre kitalált feladatok teljesítése közben az „éles" meccseken is helyt kell állnod. Minden ilyen mérkőzést három fokozaton teljesíthetsz (bronz, ezüst és arany), amikért pontokat kapsz annak függvényében, hogy milyen bónuszfeladatokat sikerült elérni a főcél mellett (pl.: az alapfeladat, hogy nyerj, de ha két góllal sikerül, akkor az már ezüst fokozatot ér, és ha mindezt kapott gól nélkül éred el, akkor kapsz arany besorolást). Ezeket a pontokat aztán egy virtuális matricás album bővítésére költheted, melyben minden válogatottnak van egy oldala, ahol a 23-as keret tagjait kirakhatod, ha 100 pont fejében vásárolsz magadnak matricás tasakokat, melyekben 5 matéria lapul. Ezek általában egy-egy focista kisképében kimerülnek, de néha előfordulnak köztük kioldható bónuszok is, mint például korábbi videofelvételek az EB döntők nagy pillanatairól, zárolt stadionok feloldása, speciális pályatípus, vagy éppen valamelyik nemzet lobogójával díszített laszti.

A pontgyűjtés nem merül még ki ennyiben, ugyanis a meccsek közben is járnak ún. fejlődési bónuszok, melyeket a különböző sikeres cselekért, jól ütemezett becsúszásokért, kapura lövésekért, no meg a gólokért kaphatunk, ugyanakkor levonás jár a szabálytalanságokért, lesre futásért, és természetesen az elszenvedett gólokért is többek között. Ezeket a jutalompontokat játékosaink értékeinek a javítására költhetjük, azaz minél ügyesebbek vagyunk a gyepen, annál többet hozhatunk ki fiainkból is.

“Nem rossz, nem rossz, de még mindig nem az igaz. Van honnan tanulni...”

CSAVARD BE, MINT BECKHAM!

Számomra az egyik legkedvesebb újítás a teljesen átszervezett pontrúgás rendszer volt, melyet kimondottan a kontrollerre találtak ki. Lényege, hogy sokkal egyértelműbben és használhatóbban eszközölhetjük a szabadrúgásokat, szögleteket, tizenegyeseket stb. A jobb oldali analóg kart lefelé irányítjuk, majd a megfelelő pillanatban feltoljuk azt – így szabályozva az erősséget és az ívet –, illetve, ha csavarni szeretnénk, akkor a megfelelő irányba egy félkörívet írunk le a kar felhúzása közben. Pofonegyszerű és praktikus megoldás – talán a legjobb, amit eddig futball játékban láttam –, viszont a tutorial videó és némi gyakorlás után mindez a visszájára fordult, ugyanis én 10 próbálkozásból 8-szor bevágtam a szabadot.

TÖRÖTT STOPLI ÉS LAZA HÁLÓ

A kereteket és felállásokat átnéztük futballszakértő barátommal és aránylag hitelesnek bizonyultak – leszámítva Hollandia válogatottját, akik fantázianevekből állnak, de pl. a román Adrian Mutu sem önmaga. A grafika egy fikarcnyit sem változott, s bár összesen 41 stadion kapott helyet a játékban, ezek atmoszférája korán sem olyan lenyűgöző, mint korábban. A hangok és a zenei anyagok minősége változatlanul kiváló, de ez kevés lenne az üdvösséghez, ugyanis ezeken és néhány játékmenetbeli finomításon kívül (pl. tovább csiszolt kapus) kimerül a játék mézesbödönje és csak a ragacsos végtermék marad. Mi az, hogy egy EB-re kihegyezett játék leggyengébb része az animációk primitív, élettelen és béna megvalósítása, és ezen az élethű fizimiskával rendelkező híresebb szövetségi kapitányok felbukkanása sem javít... Borzalmasan illúzióromboló bevonulások, egyenesen szánalmas EB győzelem ünneplés – kár érte.

Bugok is akadnak, illetve szó szerint hálószaggató gólok, de ez még könnyedén megbocsátható lenne, ha egy FIFA 08 rajongónak nem lenne túl csekély az újdonságok palettája, ráadásul a Faragó – Hajdú B. kommentátor páros is az öltözőben maradt...

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Javuló tendenciát mutatnak az UEFA előtaggal kezdődő specifikus EA focijátékok, de szerintem ez még mindig kevés a FIFA 08 után még egy önálló játék kicsengetéséhez. Okosabb és ügyesebb lett az elődökhöz képest, de továbbra sem értem, minek egy évben két, hasonló focis programot kiadni.

DARTHS

PRO:

+ Pontrúgás-rendszer.
+ Isteni zene
+ Fejlődés és matricás album

KONTRA:

- Gyenge animációk
- Megint nem next-gen átiratot kapunk
- Nincs magyar kommentár

JÁTÉKÉLMÉNY:

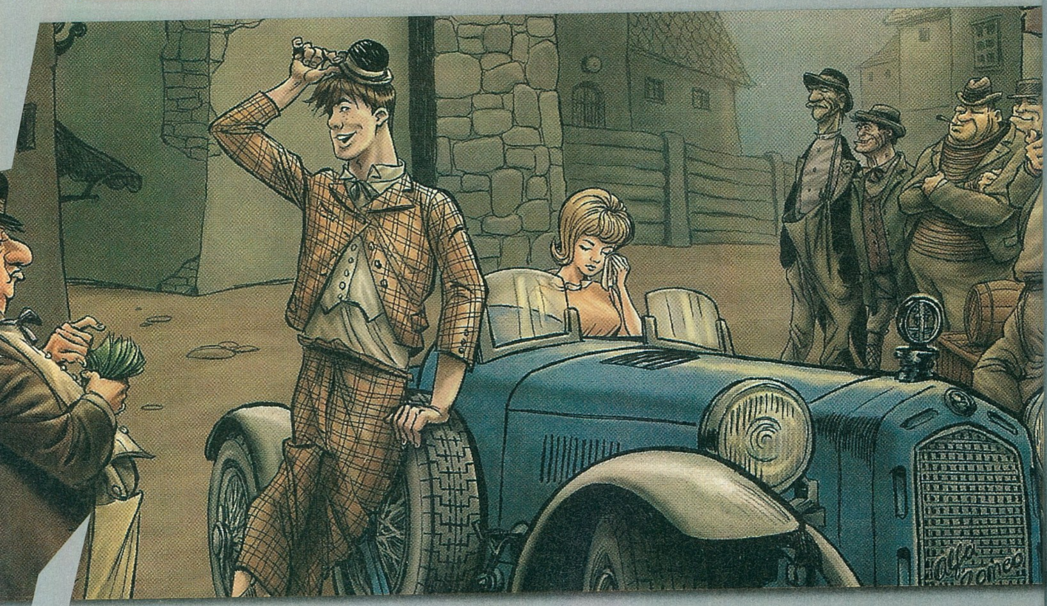
7.9

Igazi újdonságot hiányában a feladatok arany fokozatú teljesítése és a matricás album feltöltése a fő kihívás – de ez hosszú távon unalmassá válik.

PGO GYORSLINK: 1160

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07-08	71%
FIFA 08	84%
PRO EVOLUTION SOCCER 2008	92%

GÉPIGÉNY: WIN XP/Vista, P4 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA



Hátrányos helyzetben írta · Bate

FÜLIG JIMMY
és a többiek...

Sorozatunk befejező darabjában az amerikai, európai és keleti képregények után hazánkat vesszük górcső alá. Mint látni fogjátok, a képregény Magyarországot sem kerülte el, de a történelem rányomta a bélyegét a kultúra ezen ágára, meglehetősen megvetett helyzetbe száműzve ezzel a rajzolt kalandokat.

Az Európában hamar népszerűvé váló karikatúrákat is tartalmazó lapok (lásd még: Guru 2008/3) természetesen nem kerülték el hazánkat sem, a Fliegende Blatter német nyelvterületen volt igazán népszerű, így az Osztrák-Magyar Monarchián belül magyar olvasók is találkozhattak vele, bár a szöveget nem minden esetben értették, a humoros képsorok önmagukban is megtették a hatásukat. Még Jókai Mór is adaptálja őket az Üstökös című lapjába, minek köszönhetően itthon is egyre népszerűbbé vált a képek általi történetmesélés. A siker velejárója, hogy egyre több, ilyen képes munkákat is tartalmazó lap jelent meg, például a Borsszem Jankó, a Kakas Márton és a Mátyás diák.

KEZDETEK

Hazánkban kezdetben nem terjed a buborékos képregény, a rajzokat megjelentető lapok főleg a képaláírásos megoldást alkalmazták: a Kis Lap, a Hasznos Mulattató, a Pesti Hírlap Vasárnapja mind-mind hasonló, Európa más országaiból átvett képregényeket közöltek. Az első hazánkban megjelent képregényújság dániai alapokra támaszkodott, és olyan hősök kalandjait mesélte el, mint Hobogász úr, Pimpók papa, Hórihorog és Tömzsi. Ahogy egyre kelendőbbé váltak ezek a lapok, úgy lettek egyre népszerűbbek a hazai figurák is, így a külföldi anyagokat lassan háttérbe szorították az olyan karakterek, mint Lekvár Peti és Benedek Kata. Az amerikai képregények persze végül hozzánk is beszivárognak, 1935-ben tör be a piacra a King Features Syndicate: az Újság két Edgar Wallace adaptációt közölt, s ezek a megjelenések már ízig-vérig képregények, hamisítatlan buborékos megoldással.

Amíg Amerikában a társadalmi bomlasztás előidézőjét vélték felfedezni a képregényben (Guru 2008/2), és ezért indítottak boszorkányüldözést ellene, addig hazánkban ideológiai alapon sikerült kihúzni a talajt a rajzolt történetek alól. Először az 1939-es második zsidótörvény következtében tűnnek el a képregények a hazai nyomtatott sajtóból, lévén akkoriban minden bulvárlap zsidó tulajdonban volt, s zömmel ezek az orgánumok foglalkoztak – főleg – külföldi képregények megjelentetésével. Szerencsére a háború lezárultával ismét visszakapaszkodtak a rajzolt történetek az újságokba, s egészen az ötvenes évek elejéig meg is ragadtak ott. Ekkorra azonban már kialakultak az egymással szemben álló tömbök, és a képregény ismét áldozatul esett az ideológiai ellentéteknek. 1950-es látogatása során a híres moszkvai esztéta, Finogenov a Fészek Klubban az imperialista csökevénynek nevezte a képregények összességét, s ez éppen elég volt a szovjet hatalomnak megfelelni vágyó Rákosi Mátyásnak ahhoz, hogy a nyugati kultúrmocsok bármilyen megjelenését

azonnal betiltsa. A tiltást követően évekig nem is tűnt fel képregény a hazai lapok hasábjain, s mikor 1954-ben ismét belendült a magyar képregényes élet, a tiltások kijátszása érdekében olyan irányba terelődtek a megjelent munkák, amelyek ugyan rengeteg megjelenésre adtak lehetőséget, de egyben újabb támadási felületként is szolgáltak a képregény ellen ágálók számára: elkezdődött a magyar képregény aranykoraként emlegetett időszak, az adaptációs képregények virágzása.

„ARANYKOR"

1957-ben a Pajtás lapjain megjelent az első olyan magyar képregény, amely szövegbuborékokat is tartalmazott: Cs. Horváth és Zórád Ernő munkája, a Winettou. 1956 végén megszületik a Füles is, egy rejtvényújság mely „hasznosan kívánta lekötni a dolgozó nép szabadidejét", többek között az oldalain közölt képregényekkel – a hatalom ekkor már valamivel engedékenyebben állt a témához, a képregény a tiltottból a tűrt kategóriába került – természetesen azért, mert a vezetés úgy gondolta, hogy a nagy klasszikusok adaptálásából nem lehet baj. Ennek köszönhetően a lapok hasábjain megjelenő munkák jelentős része nem eredeti történetet mesélt el az olvasónak, hanem valamilyen népszerű irodalmi művet adaptált képkockákba (például Rejtő Jenő és sok más, hazai és külföldi író műveit). A korabeli értelmiség támadta az ilyen jellegű munkákat, vegyítve a korábban hangoztatott érveket egy egészen új szemponttal: miszerint a képregények leszoktatják az embert az olvasásról.

> „Hazánkban a képregény évekre el lett ásva, de az ezredforduló eseményei után van esély a feltámadásra."

FELTÁMADÁS

A szemlélet pedig akkor sem változott, mikor ideológiailag már senki nem támadta a képregényt. Az enyhülést hozó nyolcvanas években, a rendszerváltást követő „képregény-bumm" idején már bőven beleivódott a magyar köztudatba a képregény silányságának mítosza, s ennek köszönhetően nem meglepő, hogy egy kezdeti fellángolást követően szinte teljesen eltűntek itthonról a rajzolt kalandok, most már anélkül, hogy igazán komoly támadás érte volna – ebben persze komoly szerepet játszott, hogy a kiadók csak a sikeres amerikai képregényeket hozták be a piacra, meg sem próbálták komolyabb munkákkal megszólítani a felnőtt közönséget, ezzel önkéntelenül tovább erősítve a már több évtizedes negatív beidegződést, miszerint a rajzolt történetek gyerekeknek szóló, erőszakos, ostoba történetek sokasága. Szinte csodával határos, hogy ebből a tetszhalott közegből is képes volt feléledni a hazai képregény, régi sikerekre támaszkodva új trendeket bevezetni és megpróbálkozni azzal, hogy nem csak a fiatalokat veszik célba. Bár még mindig többségben vannak a fiatalabb korosztályt célzó alkotások, mostanra kapható számos olyan képregény, ami nem csak, vagy egyáltalán nem a gyerekeknek szól: ilyen a Pulitzer díjjal kitüntetett MAUS, a nemrégiben megjelent Persepolis, vagy éppen a francia alkotók legnagyobbjai között emlegetett Enki Bilal Szörny trilógiájának első kötete. Nem mehetünk el szó nélkül a magyar alkotók mellett sem, hiszen miközben a régi mesterek munkái újrakiadásra kerülnek, az új generáció sem tétlenkedik, rendre jelennek meg a különböző, hazai alkotók képregényeit rejtő kiadványok (Pinkhell, Sushi Strip, Roham, Kalyber Joe, stb.), és a kiadók is egyre több lehetőséget adnak a tehetséges művészek bemutatkozására. A magyar képregény tehát nem halott, éledezőben van, és az első hajtások igencsak ígéretesek.

NAPJAINK

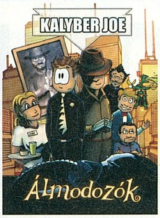
A paletta tehát bővül, hazai és külföldi alkotók munkái között csemegézhetünk kedvünkre és szerencsére azt is elmondhatjuk, hogy napjainkban egyre kedvezőbb a képregény megítélése, a média is szívesen és egyre körültekintőbben foglalkozik a témával. Azonban ez az újbóli kivirágzás még bizonytalan (habár tiszavirág életűnek már semmiképp nem nevezhető), ahhoz, hogy a képregény idehaza is betölthesse a művészetek között (világszerte) kivívott helyét, le kell vetkőzni a régi beidegződéseket, torz véleményeket, el kell felejteni azt, amit korábban a képregényről belénk sulykoltak és el kell fogadni, hogy a képregény semmivel sem szegényesebb, mint az irodalom, vagy a filmművészet, a rajzolt történeteknek is vannak szórakoztató, ezáltal elterjed és igen népszerű műfajai, de ugyanígy vannak igényes, értékeket közvetítő, a maga nemében páratlan megnyilvánulásai is.

NYERJ EGY KIS HAZAIT!

Ezúttal sem maradunk nyereményjáték nélkül, hiszen megjelent a teljes egészében magyar **KALYBER JOE** sorozat harmadik kötete, s ennek örömére most egy játékot hirdetünk, melynek keretében megnyerhetitek a széria első kötetét. Ehhez nincs is másra szükség, mint megválaszolni egyszerű kérdésünket és a választ a címetekkel egyetemben elküldeni a **NYEREMENYJATEK@PCGURU.HU** címre **KALYBER** tárggyal. A határidő **ÁPRILIS 28.**

Kérdésünk: ***Melyik kiadó adja ki manapság a Korcsmáros féle Rejtő képregényeket?***

KALYBER JOE: Álmodozók



ÍRTA:
Pilcz Roland

RAJZOLTA:
Pilcz Roland

KIADÓ:
Creative Studio Factory

Ha esetleg eddig valaki nem hallott volna a Kalyber Joe című képregényről, annak el kell árulnunk, hogy a jelenleg kapható egyik legjobb magyar képregényről van szó, amely néhány fiatal főiskolás srác életét követi nyomon, olyan srácokét, akik a felhőtlen kollégiumi életből egy meglehetősen fordulatos és zord kalandba csöppennek.

Az első kötetben számos humoros helyzet közepette ismerhettük meg Kalyber Joe-t és barátait, akik néhány rejtélyes eseményt követően (és jókora romantikus indíttatásból) elhagyják szeretett iskolájukat, hogy belevágjanak életük legnagyobb kalandjába. A második kötet ennek köszönhetően már jóval eseménydúsabb, tele újabb fordulatokkal és az első részben megszokott poénokkal. De ezen felül már kialakulóban van jókora adag dráma is, ami természetesen a harmadik kötetben bontakozik ki igazán. Nem véletlen, hogy az Álmodozók címet kapta a legújabb történet.

A Kalyber képregény legnagyobb erénye, hogy tele van szerethető karakterekkel, valóban jófajta humor kapott benne helyet és bár a grafika nem a megszokott csilli-villi profi munka, tökéletesen illik a történethez és a hangulathoz, így jó szívvel, bátran ajánljuk mindenkinek.

A PGO megújult, és ez új tartalmat is jelent, amit most már akár te is zolgáltathatsz...

BLOGJOB

írta · Stöki

Aki az utóbbi hetekben a PC Guru Online-on járt, nagy változásokat vehetett észre: megjelentek a szerkesztői blogok, sőt, a blogindítási lehetőség minden olvasó számára nyitott az oldalon. Ez jó apropó arra, hogy kicsit körbejárjuk a blogokat és megválaszoljuk a kérdést: mi a bánatért jó ez nekünk vagy éppen nektek?

Hogy mi a blog, ma már itthon sem kell bemutatni. A fogalom több mint tíz éves, az első nem magyar blogszolgáltatók idén tíz évesek, de magyar blogszolgáltatók is léteznek nagyjából 2002-2003 óta (a blogol.hu, illetve a freeblog.hu). Ma már mobilról is lehet blogot frissíteni, és a médiában is egyre nagyobb szerepet kap ez a publikációs forma. Iránban a blogok a szabadság szócsövévé nemesültek, akárcsak Kínában, angol nyelvterületen pedig – azóta, hogy 1998-ban egy blog, a Drudge Report tájékoztatott hitelesen és naprakészen a Lewinsky-botrányról – igen népszerű blogújságok és hírblogok vesznek részt a tömegtájékoztatásban.

ÉN, A BLOGGER

Magyarországon két-három éve még nem látszott ebből sok minden, de az utóbbi években itthon is felpörgött a blogkultúra (szerkesztőségünkben sem ismeretlen a dolog, hiszen Bate lassan már négy éve írógatja saját privát blogját, szinte naponta megejtve egy-egy bejegyzést). Míg néhány éve még szinte kizárólag neten közzétett személyes naplókat, vagyis énblogokat olvashattunk magyarul, ma már rengeteg szakblogot, tematikus blogot írnak itthon, és megjelentek a blogújságok is (jó példa a Kispad, ami korábban sesblog néven futott). Bár a két blogforma között nincs igazán éles határ, kétségtelen, hogy mint a legtöbb országban, itthon is az énblogok voltak a tematikus blogok szálláscsinálói: a személyes naplók mutatták meg a blogokban rejlő közösségteremtő erőt. A tematikus blogok pedig azt, hogy ez az erő nem csak arra jó, hogy hasonló érdeklődésű cimborákat szerezzünk, és tudassuk a világgal, mit vacsoráztunk tegnap. Az énblogos múltnak (amihez a politikusok is hozzátették a maguk részét, különösen a legutóbbi választások előtt, amikor Gyurcsány Ferenc is blogot indított, amit mind a mai napig rendszeresen frissít egy-egy bejegyzéssel) azonban ma is érezni a következményét. A blogok hazai ismertségén és elfogadottságán még mindig lehetne javítani – a Népszabadság még egy éve is Blőg címmel írt publicisztikában emlékezett meg a „köldöknézőkről", mintha a blogolás nem is szólna másról (persze van ellenpélda is, hiszen a HVG immáron három éve minden nyáron meghirdeti a blogok "megasztárját, a Goldenblogot, ahová bárki nevezhet, aki valaha hazánkban naplóírásba fogott). De más oka is van ennek: mégpedig az, hogy kis ország vagyunk.

> **“Blogolni manapság trend, de ez ne vegye el a kedved. A blogolni jó, a blogolás érdekes és élveztes időtöltés.”**

NAPLÓKTÓL AZ ÚJSÁGOKIG

Itt van például a 2006. szeptemberi zavargássorozat, ami olyan esemény volt, ahol a hazai bloggerek megmutathatták volna, mit tudnak. A blog mint hírforrás egyszerű elgondolás szerint működik: aki éppen a híresemény helyszínén van, postokat, vagyis bejegyzéseket ír a blogjába, aggregátoldalak esetleg ezeket a postokat összeszedik, az így kapott médium pedig nem feltétlenül profi módon, de többnyire függetlenül és hitelesen tájékoztat az eseményről. A zavargásokról néhány kivétellel nem nagyon tudósítottak a magyar bloggerek. Hogy miért? Mert az újságírói ambíciókkal bíró bloggerek jelentős része akkor már valamelyik lapnál dolgozott (vagy dolgozik még most is). A tehetséges blogszerzők ugyanis még nincsenek olyan sokan, hogy valamelyik nagyobb médium ne tudná felszippantani őket, és becsatornázni a saját hírtermelésébe. Az elmúlt egy-két évre ez volt nagyon jellemző: a valamirevaló hír- és szakblogok többsége valamelyik hírportálnál kötött ki. Az Index járt élen ebben, ott ugye a cégcsoport része a blog.hu blogszolgáltatás, ahonnan könnyen behalász-

Bate új blogja a PC Guru Online-on, ő már évek óta vezeti saját kis privát naplóját...

hatják címoldalra az érdekesebb blogokat vagy akár csak egyes bejegyzéseket. Ez annyiban jó, hogy a közönség könnyebben megismeri a blogokat, viszont gátolja egy független, jó értelembe véve amatőr blogújság létrejöttét. Ez is az oka annak, hogy máig nem született igazán mérvadó, napi hírekkel is foglalkozó, független magyar blogújság. Egyszerűen még nem tart ott fejlődésben a hazai blogkultúra, bár megmondóemberek blogügyi szakblogokban és különböző rendezvényekkel és díjakkal próbálják mesterségesen gerjeszteni ezt a fejlődési folyamatot. Nem nagyon megy nekik, és szerintem azért sem – bár ezzel a megállapításommal bizonyára sokan nem értenek egyet –, mert a blog inkább eszköz, mint önálló műfaj. Minden, ami blogban megjelenik, már az újságírói vagy az irodalmi kánon része, akár naplórészletről, akár publicisztika jellegű írásról, akár hírkommentárról van szó. Szóval egy blogújság írásához is kell némi újságírói érzék és tehetség, és egyelőre kevés olyan magyar blogger van, aki rendelkezik ilyen ambíciókkal és nem találja meg a helyét valamelyik hírportálnál.

POSTRA FEL!

De hogy a saját házunk tájánál maradjak: nem is kell újságírónak lennie, aki a PC Guru Online-on kezd blogolni. A megújult honlap (egyik) legfrissebb szolgáltatásának a közösségteremtés segítése a legfontosabb célja. Nyilván lehet blogolni a nagyobb blogszolgáltatóknál (és esetleg azoknak a blogmotorja több praktikus lehetőséggel is bír, mint az elsőre kicsit kezdetlegesnek tetsző PGO-s blogfelület), de a hasonló tematikájú blogok könnyen elsikkadnak az ilyen szolgáltatók több tízezer blogja között (ritkán képes valaki úgy kiemelkedni, mint freddyD a rosszpcjatekok-blog.hu-val). A PGO-n viszont a többség biztosan a játékokról fog blogolni (mint ahogy jó példával elöl járva a szerkesztők és cikkírók is ezt teszik éppen – Sasa, Grath, Chris, Miguel, Kredenc, Darths, Nightbagoly és Bate már mind indítottak egy-egy virtuális naplót), szóval aki játékos témájú blogokat keres, az oldalon biztosan talál néhány tucatot, idővel pedig még többet. Nyilvánvaló, hogy a lap a médiapiaci trendeket is követni akarja ezzel a lépéssel, hiszen versenyben kell maradni (méghozzá lehetőleg az élen járva), nem csak papíron, de az internetes felületen is, sőt, ott méginkább. Fene tudja, meddig lesz eladható még egy nyomtatott játéklap (egyelőre azért nem kell félni, még fel sem szereltük a vészharangokat), de ha már iksz év múlva nem nagyon gurul majd a szekér, nem az lesz a megoldás, hogy örökre megszűnik a PC Guru, hanem egész egyszerűen online magazinná alakul. Ezt azonban több éves munka előkészíteni, és nyilván senki nem szeretné, hogy meglepetésként érje a dolog. Szóval a PC Guru Online látványos fejlődése ilyen távlati célokat is szolgál azon túl, hogy szerettük volna, ha az online jelenlétünk is méltó a magazinhoz. Persze kíváncsian várjuk, mihez kezdenek az olvasók a blogolási lehetőséggel. Egyrészt nagy blogolvasók mindannyian, vannak kedvenceink és szeretjük bővíteni ezt a kört, másrészt pedig, ki tudja, lehet, hogy mi is be tudunk majd sorozni néhány tehetséges bloggert a szerzőink közé. A lehetőség tehát adott, már csak egy kevéske ihlet kell és néhány jó gondolat. Ha az ember egyszer belefog a napló írásba és élvezi azt, akkor bizony nehéz abbahagyni.

JÓ, HA TUDOD, HOGY...

...A PGO-s blogod tartalmával kapcsolatos szerzői jogok téged illetnek. Ez azt jelenti, hogy más sajtótermék csak forrásmegjelöléssel idézhet a blogodból, a nagyobb szövegek (például egy komplett cikk) átvételét pedig engedélyezned kell.

...Ha személyes adatot (pl. lakcímet) teszel közzé a blogodon, hiába teszed nyilvánosan, csakis az engedélyeddel használhatják fel mások. Azért jobb az óvatosság, inkább ne verj nagydobra ilyen adatot.

...Az anonimitás nem jelent mentességet. Ha a névtelenség leple alatt követsz el valamilyen jogsértést egy blogban, azért ugyanúgy felelősséggel tartozol, mintha azt névvel tennéd, nincs kecmec.

...Alapértelmezésben megjelenhetnek reklámok a PGO-s blogodon. Ha ez nem tetszik, a blog létrehozásakor ne felejtsd el kiikszelni a reklámok engedélyezését.

A HERCEG

írta · Stöki

Az Assassin's Creed megosztotta a kritikusokat, pedig a játék készítőitől láthattunk már hasonló és nagyon remek játékot, a Prince of Persia: Sands of Time-ot. Ha még jobban visszamegyünk az időbe, felidézhetjük az első Prince of Persiát is, amely megteremtette az ugrálós-kapaszkodós akciójátékok műfaját.

Emlékszem, amikor gimnáziumban jártam számtech szakkörre (ez még a kilencvenes évek elején volt), két menő játék létezett, amivel értelmesen lehetett játszani az iskolai gépterem monokróm monitorokkal felszerelt 286-os masináin. A lányok inkább a Sim Cityvel nyomták, mi, fiúk pedig a Prince of Persiával, és azon versenyeztünk, hogy ki tudja hamarabb végigtolni a játék 12 pályáját (szerénységem tiltja, hogy megmondjam, ki volt a rekordtartó 32 perces idővel). Miért is volt ilyen addiktív ez a játék (azon kívül, hogy nem nagyon jutottunk hozzá máshoz akkoriban)? Mert nagyszerűen ötvözte az ügyességi és az akciójátékokat: a főhős perzsa hercegnek egy börtön (majd a börtönből kiszabadulva egy palota) platformjain kellett végighaladnia, miközben elkerülte a csapdákat és kardpárbajban legyőzte az őröket. A feladatot korábban sosem látott animációs megoldások dobták fel (nemcsak rohanni, hanem lépegetni is lehetett, meg a platformok peremében megkapaszkodni), illetve a pályákon található meglepetések – egyszer egy tükörkép, aki velünk szinkronban cselekedett, másszor egy dagadt őr (őt nagyon nehéz volt legyőzni) vagy egy gravitációt kijátszó röptetőital.

MUNKA A MOTION CAPTURE ELŐTT

A játék 1989-ben jelent meg (két évvel a Last Ninja 3 előtt), forradalmi animációit a fő designernek, Jordan Mechnernek köszönhetjük. A Yale-en végzett Mechner még csak egy játékot, az 1984-es Karatekát tudhatta maga mögött, amikor nekiállt a Prince of Persiának, de a tehetséges újonc a tapasztalat hiányát lelkesedéssel és ötletekkel pótolta. A filmművészetben alkalmazott rotoszkóp technika megragadta: ez az, amikor élő szereplők mozgását a felvételek alapján animációvá alakítják (természetesen akkor még nyoma sem volt a játékiparban a motion capture-nek). Jordan öccse, David napokig ugrált, futott és mászott fehér ruhában, hogy a bátyja mozgástanulmányokat készíthessen. Ezekből készült el a játék letisztult képi világában remekül érvényesülő mozgástár, amihez kellemes kalandfilmes hangulat társult: a Mechner szerint a fő inspirációt az első Indiana Jones-film és az Ezeregyéjszaka meséi jelentették.

> „A herceg első inkarnációja jövőre lesz 20 éves, de fénye azóta sem kopott meg."

ÉLŐ ÖRÖKSÉG

Az újszerű játék óriási siker volt és sok popkulturális utalást szült (még Viktor Pelevin is írt egy novellát, ami a játék körül bonyolódik), de négy évet kellett várni arra, hogy a – szintén remek – második rész megjelenjen. Mechner sokáig a különböző verziók csiszolásával volt elfoglalva, de a folytatás után teljesen mást vett a fejébe: a The Last Express című kalandjátékot. Ez jó kritikákat kapott, de már túl későn, 1997-ben jelent meg, és óriásit bukott. Mechner ezután visszatért az újabb Prince of Persia-játékokhoz, de már nem kapott a fejlesztésben olyan vezető szerepet, mint korábban (a Wirednek azt nyilatkozta pár éve, hogy nem tetszik neki az új, erőszakosabb irány, amit a sorozat kapott). Mostanában forgatókönyveket ír és dokumentumfilmeket készít, de a játékipar máig hálás neki a Prince of Persia névért: az Ubisoft éppen újabb folytatáson dolgozik, Xbox Live Arcade-re pedig tavaly jött ki az eredeti program felújított változata.

CHIP MAGAZIN

Computer Panoráma rovattal + 32 oldalon

Keresse a CHIP magazin legújabb számát az újságárusoknál!

Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

JERICHO

Hali!
A második világháborús rész utolsó pályáján, amikor egy alagútból jövök ki, és jönnek a lángszórós szörnyek, na itt milyen taktikát ajánlotok?
Üdv: Brumi

Válts Jonesra, és használd az Astral Projection képességét az épület tetejénél lévő lényen (azaz „bújj bele"), aztán a tartályt kapd szét. A trükk az, hogy nem szabad Jonesszal túl közel menni, még a homokzsákok mögött állj meg, és onnan vedd át az irányítást...

SILENT HILL 3

Csá Guru!
A Silent Hill 3-mal kapcsolatban lenne kérdésem: a plázában vagyok, és a könyvesboltban a könyveket próbálom rakosgatni a polcra, hogy megkapjam a kódot az ajtóhoz. Nem megy, mert nincs semmi krix-krax a könyvek gerincén, amiből megkapom a megfejtést. Mit műveljek? Aki nem segít, azt megverem!
Amúgy meg jó a lap. Csak így tovább.
Hű olvasótok, sörminátor.

Ha az opcióknál a rejtvények szintjét könnyűre állítottad, akkor két, ha normálra, akkor öt Shakespeare kötetet kell visszahelyezned a Shakespeare antológiák közé sorba, a rajtuk szereplő római számnak megfelelően, és ha helyes a sorrend, akkor a könyvek gerincén megjelenik a kód. A nehéz fokozat ennél jóval bonyolultabb, magyarázat helyett (féloldalnyi idézetek stb.), a könyvek sorrendje 4-1-5-2-3, illetve itt a kód konstans, nevezetesen 8352.

NEOPHYTE

Üdv PC Guru Team!
A napokban eszembe jutott elővenni, a Neophyte: Kopilo's Story nevű játékot, de már az elején megakadtam, annál a résznél, mikor senseinek kell összerakni a könyv egyik oldalát. A mellékelt képen látszik, hogy a szórészleteket már összeraktam, de nem tudom, minek kell kijönnie. Kérlek, segítsetek, ha lehet.
Előre is köszi: lelkes olvasótok, Pat

A szöveg, amelyet ki kell rakni: Fire Bolt: The Spell of Thrown Fury.

DUNGEON LORDS

Kedves Guru(k)!
Segítségeteket szeretném kérni a Dungeon Lords nevű játékhoz. Eljutottam Fargrove városába, ahol is kinyírtam egy trollt, kiszabadítottam egy rabot, aki megadta a jelszót egy titkos részébe a városnak. Bemegyek, jön több száz ellenség, és bárhová mentem, sehol sem tudtam továbbjutni. Hogy kell elhagyni ezt a mocsok várost? Mert már nagyon elegem van belőle!
Előre is kösz. ffixer

A tinyurl.com/3c6wvb oldalon találsz térképet és végigjátszást. A lényeges pont, hogy a városból való kijutáshoz a térkép 16-os számú helyszínére, a templomba kell menned, és a Seer Paulus által adott questet megcsinálni. A kürt megszerzése, Celestine, Aleister (Arcane Emporium) útvonal végén Aleistertől kapsz egy levelet, amelyet kézbesítve megnyílnak a kapuk.

OBLIVION

Hi Guru!
Az Oblivionban akadtam el. Ott tartok, amikor egy Great Welkynd Stone-t kell hoznom a trónörökösnek (Martinnak). Már a romban járok, a Sel Vanuaban, megszereztem egy 1000 septimet érő követ (valami Varla Stone-t). És mikor tovább akarok menni a következő, név szerint Morimath terembe (ahol állítólag a nekünk kellő kő van), egy rács zárja el az utat.
Kérlek, segítsetek, mert már 2 hete annál a rohadt rácsnál szenvedek!
Előre is köszi, Doom.
Ui. Ász az új honlap!

A térkép déli részén, a nagy terem alatt, van egy folyosó, a folyosó közepén egy kapcsoló, és ez ereszti le a rácsot. A tinyurl.com/22m8l8 oldalon, középen látható Sel Vanua térképe, ezen az „A" pont jelzi a kapcsoló helyét.

INFERNAL

Sziasztok!
Elakadtam az Infernalban a repülős pályán, amikor már fent vagyok a gépen, és le kell dobni azt a nagy bomba-féleséget, de a pull-karokat nem lehet lehúzni.
Előre is köszönöm válaszotokat,
Ábel

Az adott helyszínen két ajtó van, az egyik, amelyen bejöttél, illetve egy másik, amely zárva van. Nos, a zárt mellett lesz egy kapcsoló, Emergency open, vagy valami hasonló felirattal, ezt húzd meg, és utána már működni fognak azok a karok.

RUNAWAY 2

Hi Guru Team!
A segítségetekre lenne szükségem. Elakadtam a Runaway: The Dream of the Turtle-ben. Ott tartok, amikor a 2. fejezetben oda kéne adni Lokelaninak a Brianról és róla készült képet a másikkal együtt. De amikor rámegyek, hogy oda adja neki, Brian azt mondja, hogy nem hiszi, hogy érdekelné. Közben a majomnak elvileg el kéne üldöznie a lány madarát, de vele sem lehet semmit csinálni. Válaszotokat előre is köszönöm.
Hű olvasótok: Zilber Dragon

Nem tudom, mi lehet a baki, mindenesetre a Briant ábrázoló fotót és Pignon professzor képét csont nélkül el kellene fogadnia a lánynak, ugyanis Lokelani fog átphotoshopolni minket professzorrá. A madár pedig addig nem repül el, amíg a két kép átadása nem történt meg... Annyit tudok tenni, hogy megadom két magyar nyelvű végigjátszás linkjét, és tüzetesen nézd át, nem-e felejtettél ki valami apró részletet. Linkek: tinyurl.com/2owm2d és tinyurl.com/2nltos

CHRONICLES OF RIDDICK

Hello Guru Team!
A fent említett játékból lenne pár kérdésem (amit már egyszer kijátszottam):
1. A 17-es toronyban, hogyan tudok drogot szerezni, és mit kell csinálnom érte?
2. Gulagnak kellene a csöve, amit elvettek a PPP-ék, ezt hogyan tudom megszerezni?
3. A spicli listát hol találom (pontos helyét kérem)?
Előre is hálálkodom, hű olvasótok: Csirkecsont

1. Beszélj Two Tongue-gal. Kér egy molylepkét (moth), ezek a Recreation Area területén mindenhol jelen vannak, csak ki kell várni, amíg az egyik elég alacsonyra le nem ereszkedik, akkor nyomd meg az „E"-t, és kész is, szállítsd le, és már vehetsz Two Tongue-tól drogot.

2. Yasif nevezetű kopasz, afroamerikai csókát kell kifektetned az ebédlő előtti folyosón, a biztonsági kamera látóterén kívül. Találsz nála egy térképet, amelynek segítségével az ebédlő hátsó részében, balra, a falon, nyitható lesz egy panel/fémlap, a kérdéses tárgy e mögött található.
3. Szemben a NanoMed állomással, fordulj jobbra, menj végig a falat követve, el a ládák mögött, körbe a saroknál, majd látsz a falon egy laza panelt. A panel mögött lesz a lista.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Tisztelt Guru!
Elakadtam Prince of Persia: The Two Thronesban, ott, amikor a második fogathajtás után, két szörnnyel kell bunyózni. Adjatok tippeket, hogyan tudnék tovább jutni.
Előre is köszönettel:
N.O.V.A.

A kardos csókát csépeld, és a szemed tartsd a bárdoson. Jönni fog egy pillanat, amikor a bárdos nekiveselkedik, és agyon akar csapni, ekkor gurulj odébb, és a fegyvere beleragad a földbe. Amíg azon ügyködik, hogy kiszabadítsa, te dorgáld meg, és a speedkill-döféseket vidd be. Ezt még egyszer ismételd meg, azaz kardost letámadni, balta elől elgurulni, baltást megfegyelmezni, aztán némi akrobatika+speedkill, és vége.

CALL OF DUTY 4

Szia Tika!
Végigjátszottam a COD4-et (már egy ideje), és szeretném megszerezni azokat az extrákat, amiket a program cheateknek hív. Nem tudnál eligazítás adni ez ügyben?
Előre is köszönöm: Konrád

A szingli hadjárat alatt hírszerzési adatokat kell gyűjtened, amelyeket az adott pályán a laptopok reprezentálnak. A tinyurl.com/32ad83 oldalon nem csak az van feltüntetve, hogy hány ilyen laptop kell az egyes extrákhoz, de még a lelőhelyeket is részletezi pályák szerint. Minimális angol nyelvtudás szükségeltetik, de nem vészes.

SPIDER-MAN 3

Kedves PC Guru!
Az lenne a problémám a Spider-man 3 játékkal, hogy rendesen felrakja, elindul, de egyáltalán nem tudok menteni.
Előre is köszi a segítséget.

A Windows telepítésekor megadott felhasználói névnél valószínűleg ékezetes karaktert is használtál, ezért nem ment. Hozz létre egy új felhasználói fiókot a Vezérlőpultnál – most már ékezet és egyéb krikszkrakszok nélkül –, lépj be ezzel a felhasználói névvel, aztán innen indítsd el a játékot.

CODENAME: PANZER PHASE TWO

Hi Guru Team!
Az olaszoknál elakadtam az 1. pályán (igen, tudom, hogy béna vagyok). Én nem tudom elkerülni a briteket, és az oázisokat még taktikával, és a támogatásokkal sem tudom elfoglalni. Úgyhogy kérlek, mondjátok meg, hogy hogyan lehet rendelni lőszerest vagy javítót, vagy adjatok cheatot! Előre is köszi!

Cheattel szolgálhatok, szóval játék közben nyomd meg az Entert, és írd be a kódokat:
MilestoneWasYesterday – küldetés megnyerése
KillBill – azonnali halál
support@stormregion.com – +100 támogatás
IbrahimHonestTraderOfQualityGoods – sérthetetlenség
BigBackPack – végtelen cargo
OfCourseIAmPresident – +1000 Prestige pont
BlessingOfWisdom – 1000 experience a kiválasztott egységnek

HARRY POTTER 5

Hellosztok!
A Harry Potter 5. részével van bajom. Luna Lovegood elrejtett cuccait keresem, de nem találom. Légyszi, leírnátok, vagy adnátok nekem egy linket, ahonnan a végigjátszást letölthetem?
Előre is köszi, Ricy

Az említett cuccokat megtalálod a következő helyszíneken: a könyvárban az asztalon, aztán az óratorony udvarán a szökőkút előtt, a bejárati udvar jobb oldalán a falevelek alatt (seperni kell), a viadukt felőli bejáratnál, illetve a nagyteremben az asztalon balra.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Kedves Guru csapat!
Tavaly kb. majdnem ugyanebben az időben megvettem a Medieval 2: Total War nevű szuperjó stratégiai játékot. Jókat játszom vele még most is. Hamarosan meg is jelentek hozzá az új modok, patchek, kiegészítők és a magyarosítás is. De mindegyik új modhoz kell az 1.3 vagy az 1.2 patch. No, hát akkor nem volt mit tenni, letöltöttem az 1.3 patch-et a * (konkurenciát nem reklámozzuk :)) oldalról (a modokat www.tw.online.jatekok.hu-ról töltöttem le). A probléma a telepítés közben adódott, már mindjárt az elején. Ahogy elkezdi telepíteni, cirka 1 sec-kel utána kiírja, hogy az 1.3 patch a játék 1.0 verziójára tud csak települni. (This 1.03.000 update cannot be applied to the 1.00.000 version of the game.) Nem lenne jó a játékom (pedig eredeti, nem netről letöltött)? Válaszotokat várom és előre is köszönöm! Shotaxe

Félreértetted a dolgot, ugyanis egészen pontosan az 1.3-as patch az 1.0-ás verzióra NEM tud települni. Ángélus oldalakon oda is biggyesztették a tapasz mellé, hogy az 1.2-es patch megléte kötelező jelleggel bír. Tessék letölteni az 1.2-es csomagot például a tinyurl.com/38asc2 oldalról, aztán már menni fog az 1.3-as is.

VEGYES

Hi Guru team és Tika!
Légyszi segítsetek, mert elakadtam néhány játékban:
1. Az SW KOTOR-ban Kasshyyyk-on (wookie bolygó) járok, és megtaláltam a Star Mapot, és a liftnél ott áll 3 wookie katona, akiket nem tudok legyőzni. Nem ez a baj, mert gondoltam, hogy beírok egy kis örökéletet. Elő a cheatlandet, ami azt írja, hogy írjuk be az swkotor.ini fájlba a game options alá, hogy EnableCheats=1. Ez meg volt, így bent van a cheat elméletileg, de a játékba nem tudom megnyitni az ablakot, pedig próbáltam mindent, amit a cheatland írt. Légyszi segítsetek!
2. Az A.I.M 2-vel az a gondom, hogy az első ellenfél, akivel találkozom legyak (még a trainingben is!). Nem találtam sehol hozzá kódokat, úgyhogy a segítségeteket kérem hozzá.
3. Az Oblivionhoz van egy olyan oldal, ami leírja, hogy hol lehet felvenni a questeket?
4. Van patch az Unreal Tournament 3-hoz? Mert a kampányban nem tudok menteni, és ha kilépek belőle, elölről kell kezdenem. Ezt tudja orvosolni? Mik a bónusz emberek, és ruhák/cuccok/alkatrészek kódjai?
Kösz hogy meghallgattatok, és légy szíves írjatok vissza, vagy tegyetek be az újságba.
Üdvözöl egy nagy rajongótok: Geo
Ui. Rajtatok nőttem fel, mert apám az újság kezdete óta veszi (azaz ma már én), és már 3 éves koromban az újságban lévő képeket nézegettem.

1. Angol billentyűzeten és kiosztással a ' billentyű hozná elő a konzolt, magyaron próbáld a CTRL+ALT+7 kombót.
2. Cheat nincs hozzá, csak trainer. A trainert tinyurl.com/368dcl oldalról tudod letölteni...
3. A www.oblivionhq.hu-n gyakorlatilag minden kérdésre választ kapsz.
6. Nem kell tapasz. Az eredményeid azért nem mentődnek el, mert nem jelentkeztél be korrektül. A Create Profil menüpont alatt regisztrálj be, és a játékba mindig az itt kreált user és pass adatokkal lépj be, akkor már nem vesznek el az eredményeid. Kódokat a tinyurl.com/3783se oldalon találsz.

pc guru

info

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ POLYPHONY DIGITAL
PLATFORM PS3
MULTIPLAYER 12 JÁTÉKOS

Gran Turismo 5 PROLOGUE

PROLÓGUS A CSODÁKHOZ

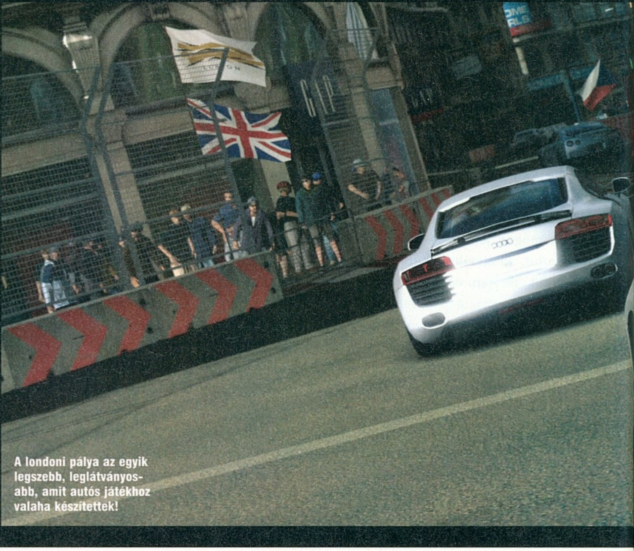
Gran Turismo, az elnevezés, amely olasz autógyártók fejéből pattant ki még az '50-es évek elején. Jelentése inkább afféle jelölés, vagyis a régi és a mai elfogadott értelmezés szerint is nagy teljesítményű autót takar, hosszú távú utazásokra. Ezek alapján találó névválasztás volt a Sony részéről 1997-ben ennek a jelzőnek felhasználása, hiszen az autószimulátorok körében igazi nehézsúlyú, és hosszú életű sorozat indult útjára. Az ötödik felvonásra ugyan még bő egy évet várnunk kell, de hogy ez az idő ne tűnjön olyan soknak, megkaptuk a várva várt folytatás „bevezetőjét", idegen szóval: a prológust.

DEMÓ A NÉGYZETEN

Ebből kifolyólag a teszt némiképp rendhagyó kell legyen, mert hiába nem ingyenes tartalomról van szó, mégsem tekinthető teljes értékű alkotásnak. Előétel a főfogás előtt, avagy aperitif a Forza 2 mellé, kinek hogy. S mint tudjuk, ez tud laktató is lenni, és ez az, hiába soványka a kínálat, a tartalom, a játék sajátos atmoszférája ezen állapotában is képes lenyűgözni minket. Legszembetűnőbb erőssége az a vizuális káprázat, ami a lemezre felkerült 71 autó küllemét és teljes belső kidolgozását jellemzi. A pályákról – melyekből hat kapott helyet a korongon –, mindez annyira már nem mondható el, noha a londoni Piccadilly Circus körüli szakasz az egyik legszebb,

Igéretek földje

A GT5 Prologue ugyan csak egy betekintésnek szánt játék, a közeljövőben várható rá több frissítés is, amelyek jó pár nagy hiányosságot pótolni fognak. Ezek között az ígéretek között szerepel az online játékmódban a saját lobby nyitásának a lehetősége, valamint a voice chat funkció bevezetése. Még merészebb ígéret viszont az, hogy a törést is elérhetővé teszik már a Prologue számára – ez utóbbit véleményünk szerint jó, ha a teljes verzió tudni fogja.



A londoni pálya az egyik legszebb, leglátványosabb, amit autós játékhoz valaha készítettek!

A legtöbb autó ugyanazt tudja, mint az igazi társaik, de az F1-esek sokkal gyorsabbak

amit szimulátorban láthattunk, és ha a többi grafikailag annyira nem is brillírozik, a precíz, centire a valósággal megegyező lemodellezésük szintúgy dicséretre méltó. A helyszínek száma az ismert trükknek köszönhetően tizenkettő, vagyis három aszfaltcsíkon mehetünk visszafelé is, illetve a fennmaradókon egy alternatív szakasszal rövidül-bővül a ring. Az már örömtelibb helyzet, hogy mindegyik igen egyedi karakterisztikájú, sőt neves helyszín, mint Suzuka vagy Daytona, továbbá a való életben létezőkről HD-felbontású videót is megtekinthetünk. Aki többre vágyik, az a GTTV menüpont alatt időnként megjelenő új videókat is lekaphat majd a PlayStation Networkről.

SZIMULÁTOR?

Fontos újítás, hogy immár megválasztható a vezetési modell élethűségének a foka, így az EA NFS-jein felcseperedett generáció számára is emészthetőbbé varázsolható a játékmenet, ami a legnagyobb erőssége magának a játéknak. Professionalt választva ugyanis szinte tökéletesen visszaadja autótípusonként különböző módon a vezetés élményét. Ki kell jelentsük: a vezetés élményének a reprodukálásában újból a GT az etalon, ami az ütközésekre és az ezzel járó sérülésekre sajnos már nem érvényes, ebben továbbra is kicsit butácska a program: lekoccolhatjuk a falat, lökdöshetjük az ellenfelet, nem jó. Szerencsére, az ebből hamar előnyt kovácsolni kívánók ellen bevezettek egy büntető rendszert, ami főleg az online versenyeknél igen hasznos, a vétkes pár másodperces lassú menetre kényszerül, és hogy ne akadályozzon eközben senkit, szellemautóba vált át erre az időre. Apropó multiplayer: a régóta ígért lehetőség immár elérhető, amiben egy kiírt versenyszámban maximum tizenketten indulhatnak. A Time Trialban, illetve a Drift módban letett teljesítményünket online ranglistákon rögzíti a gép autótípusonként – a top tíz performanszának a visszajátszását letölthetjük magunknak.

KAPCSOLJ HATOSBA!

Az autók teljesítménybeli különbségét az ún. Performance Index segítségével igyekeztek összehangolni, magyarán bármilyen autóval indulhatunk, ami ezzel egyező vagy kisebb értékkel bír. Ennek a pontos belövése csupán addig macerás, amíg a három versenyosztályt nem teljesítettük, mivel ekkor nyílik meg a Quick Tune opció (oké, szimulátorhoz képest kevés funkcióval bíró finomhangoló rész ez), ahol bizonyos keretek között variálhatjuk az autónk súlyát és lóerejét (többek között), miközben dinamikusan mutatja nekünk a kijelző, hogy ez mekkora P.I.-nek felel meg.

Az említett három, majd a továbbiakban megnyíló S kategória vegyesen tartalmaz különböző versenytípusokat, úgymint normál verseny, egy kör alatt utolsóból légy első és időmérő futamok. Ez így összesen negyven megmérettetést takar, s a dobogó valamely fokának az elérése kötelező a feljebb jutáshoz.

Tömören, direkt a nagyra nőtt, de „demó" jellege miatt kihagyott összehasonlító elemzés nélkül ezt kínálja a Polyphony csapata a várakozás idejére. Apró szelet csupán, de annak rendkívül tartalmas, a felvonultatott elemek rendkívül kidolgozottak és részletesek és az egészről elmondható, hogy nagyon igényes is egyben. PS3 tulajoknak erősen ajánlott darab.

pc guru

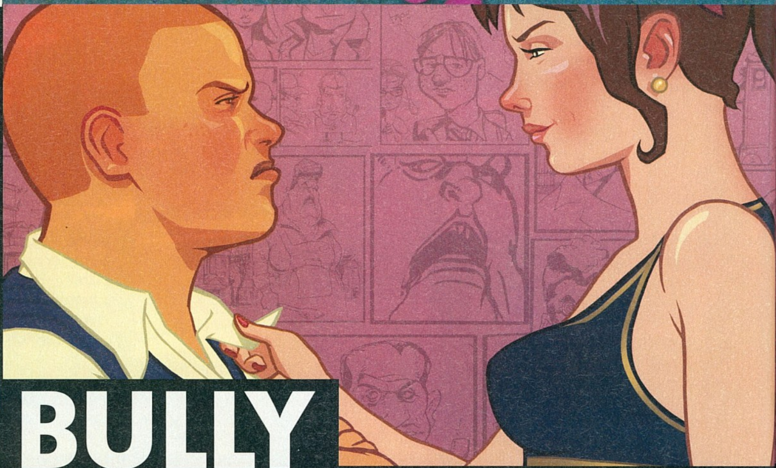
AMI JÓ
Ami benne van, az mind nagyszerű

ÉS AMI NEM...
Messze még a teljes változat

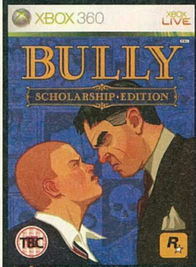
GRAFIKA	10	Pazar, főleg 1080p-ben gyilkolja a retinát
HANG	10	Sose volt gond vele, most sincs
JÁTSZHATÓSÁG	10	Mindenki megtalálhatja a neki való kihívást
ÉLETTARTAM	07	Prológus, így rövidke

ÖSSZEGZÉS: Nem teljes értékű, de nem is teljes árú produktum a GT5P, így eszerint kezelendő. Meglehet, nem annyira funkciógazdag ezen állapotában, mint legfőbb riválisának, az Xbox 360-nak az autós titánjai (PGR4, Forza 2), de mindez jelen állapotában egy remek „promóciója" a várható teljes epizódnak. Várjuk!

INDEX: 90%



pc guru



info

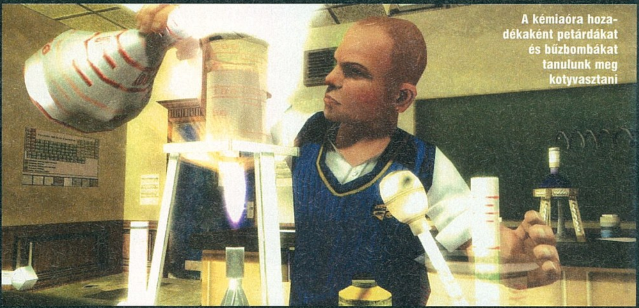
KIADÓ	ROCKSTAR
FEJLESZTŐ	ROCKSTAR VANCOUVER
PLATFORM	XBOX 360, WII
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

BULLY
Scholarship Edition

AZ ÉLET ISKOLÁJA

Ha a Rockstar, akkor GTA. A cég egyetlen igazi ütőkártyája, aranytojást tojó tyúkja. Nem véletlen, hogy a tavaly PS2-re megjelent Bully a már jól bevált receptet követve nem tesz mást, mint iskolai környezetbe ülteti a GTA-sorozat összes olyan elemét, amiért szerettük. A végeredmény egy velejéig romlott, de piszkosul jó iskola szimulátor cool főszereplővel, lúzer haverokkal, millió csajjal, nagyszerű történettel, remek zenével és töméntelen csínytevéssel.


A kémiaóra hozadékaként petárdákat és bűzbombákat tanulunk meg kotyvasztani

A SULI RÉME

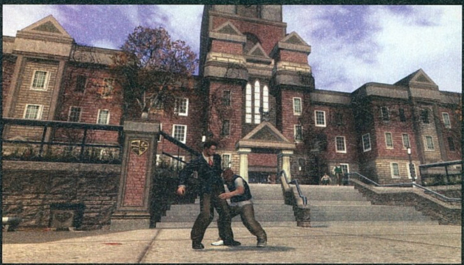
A Bully főhőse kiköpött Wayne Rooney, akit ismét megházasodó édesanyja és új mostohaapja egy elit iskolába tuszkol be, minden tiltakozása ellenére. A cél az, hogy kopasz hősünkből példás életű fiatalember váljék, de mondanom sem kell, ehhez lesz nekünk is pár szavunk. Persze kibukni nem akarhatunk, de teljes erőnkkel azon lehetünk, hogy felkavarjuk az iskolai élet amúgy sem nyugodt vizeit, hogy minden csínytevést elkövessünk, amit egy bentlakásos középiskolában csak el lehet.

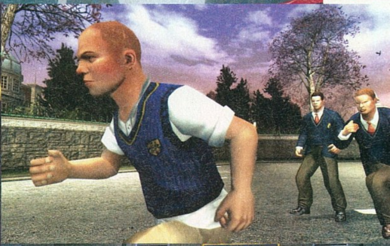
Lesz tehát itt minden. Az iskolaszekrények feltörésén keresztül a nevelőtanárok előli menekülésen át a vizsgakérdések kilopásán keresztül minden. Meglessük a csajokat a koleszukban, feldúljuk az ünnepségeket, tojással dobáljuk meg az utált gazdag sportoló srácok kocsijait. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílik ki itt is a világ, hamarosan bemehetünk a városba is, ahol boltok, fura fazonok és igaz barátok is várnak csúzlis rosszarcúnkra.

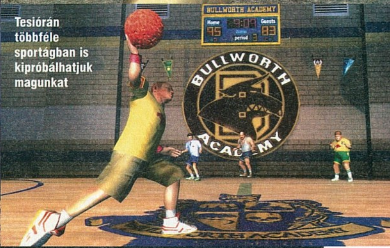
GRAND THEFT STUDY

A GTA szintű szabadságérzettel felruházott suliban mindent megtehetünk, igazából csak arra kell figyelnünk, hogy a napi két iskolaórára beüljünk. Az irodalom, rajz, testnevelés, zene stb. órákon apró minijátékokat

Mondanom sem kell, első barátnőink nem a suli legmenőbb bombázói lesznek





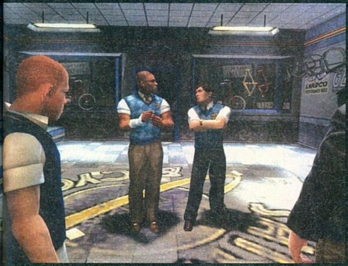


Tesióran többféle sportágban is kipróbálhatjuk magunkat

Másvélemény GRATH

Engem meglepett, hogy mennyire jó játék is ez a Bully. Azt hittem, egy buta és erőszakos játék lesz, amiben egy iskolában kell tombolni. Ehelyett hősünk néha egész szimpatikus, a pálya hamar kinyílik, és hatalmas lesz, ráadásul az erőszak is minimális, és ami van, az is komikus, mintsem félelmetes. Az is megdöbbentő, hogy GTA-szintű tartalom van benne, millió mellékküldetés, minijáték, csajoznivaló, extra feladat van benne. Igazából nem értem, hogy PC-re miért nem írták át, mert ugyan itt még csúnyábbnak tűnne, de szórakozásnak kiváló lenne!

kell megoldanunk. Az elvégzett feladatoknak köszönhetően különféle képességekre teszünk szert. A kémiatudásunkkal például petárdát készíthetünk, a tesiórán elvégzett gyakorlatok után egyre durvább módon döngölhetjük földbe ellenségeinket, az irodalomórán a csajok befűzését tanulhatjuk ki és így tovább. A különböző klikkek – gazdagok, izomagyúak, menő csajok stb. – közül nekünk alaphangon a lúzerek gyülekezete jut, így azok pátyolgatásával fognak eltelni az első órák, majd miután kinyílik a világ (kiszabadulva az iskolából bebringázhatunk a városba, munkát vállalhatunk stb.) lehetőségünk lesz kitörni, de addigra úgy megszeretjük elesett pajtásainkat, hogy eszünk ágában sem lesz ellenük fordulni.



A különféle küldetések nagyszerű animációkkal és szinkronhangokkal lettek összekötve, amik önmagukban elviszik a vállukon a játékot, ám a kulcsín mellett a belbeccsel is minden rendben van. A változatos feladatok addiktívvá teszik a játékot. A felfedezés öröme az egy-két haloványabb feladaton simán átlendíti a játékost, aki legrosszabb esetben, unalmában virágot szed, hogy később a lehető legtöbb csajt megdöntse a suliban (no nem annyira, a csók a maximum – az viszont legalább nem egy visszafogott fajta…). Mert itt ezt is lehet sőt, ha kedvünk tartja egy-két sráccal is csókolózhatunk (az achievement-pontokért mindent bevállalunk!).

GTA az iskolában, féktelen erőszak helyett igazi humorral és remek küldetésekkel

AZ ÉLET ISKOLÁJA

A főküldetések nagy része telitalálat. A kövér, szemüveges stréber WC-re kísérése (hetek óta nem mert kimozdulni a könyvtárból, mert – okkal – félt hogy megverik), vagy a dadogós nyikhaj, akinek a szerepjátékos karakterlapjait lopták el a nagyok és minket kér, hogy pénzért szerezzük vissza, olyanynyira telitalálatok, hogy Grath-tel szakadtra röhögtük magunkat a játékon. Mindez csak két példa a számtalan misszióból, amiknek teljesítése közel 30 órára rúg, ami manapság több mint elég. Ehhez társulnak az opcionális mellékküldetések és a szokásos „lőj le 30 patkányt" típusúak, amik még tovább növelik az amúgy sem csekély játékidőt. A missziók mellett a Bullyban lehet tekerni – bringát –, de deszkára is pattanhatunk, hogy legyűrjük a távolságokat. Hősünk alaphelyzetben fut, később szervál egy gördeszkát, majd ezután pattanhatunk nyeregbe, hogy gyorsabban küzdjük le a távolságokat és iszkoljunk el a nyomunkban loholó pedellusok elől. Mindezek mellett különféle versenyeken is részt vehetünk, sőt munkát is vállalhatunk. A bringás újságkihordás az igazi klasszikus Paperboy remake!

A Bully tehát a lehetőségek programja. Vicces, sokoldalú, minden elemében profi darab egy dolgot kivéve. Ez pedig a grafika. A némileg feljavított, PS2-n egykor ütős látvány, ma, X360-on azonban csúnyácska. Ráadásul emellett számtalan bug maradt a játékban. Az itt-ott felbukkanó hang és grafikai problémák azonban senkinek se vegyék el a kedvét az év legviccesebb programjától, ami amellett, hogy szórakoztató még hosszú is. GTA-fanok és iskolakerülők figyelem! Kihagyhatatlan darab!

pc guru

AMI JÓ
Eszelős hangulat, változatos küldetések

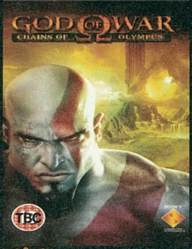
ÉS AMI NEM...
A grafikát alaposabban is felturbózhatták volna...

GRAFIKA	06	A PS2-grafika ma sajnos nem fest fényesen
HANG	10	Brutál szinkronhangok, cool zene!
JÁTSZHATÓSÁG	09	Egy az egyben GTA.
ÉLETTARTAM	10	30 óra szemétkedés. Kell ennél több?

ÖSSZEGZÉS: A Bully nagyszerű játék. A PS2-es képi világ ellenére kihagyhatatlan darab, ha szeretted a GTA-t, ha nem. A hangulata magával ragadó, ráadásul hősünk nem is egy igazi gonosz fickó - a szíve azért a helyén van, szóval némiképp még népnevelésre is alkalmas lehet. Na jó, arra nem annyira...

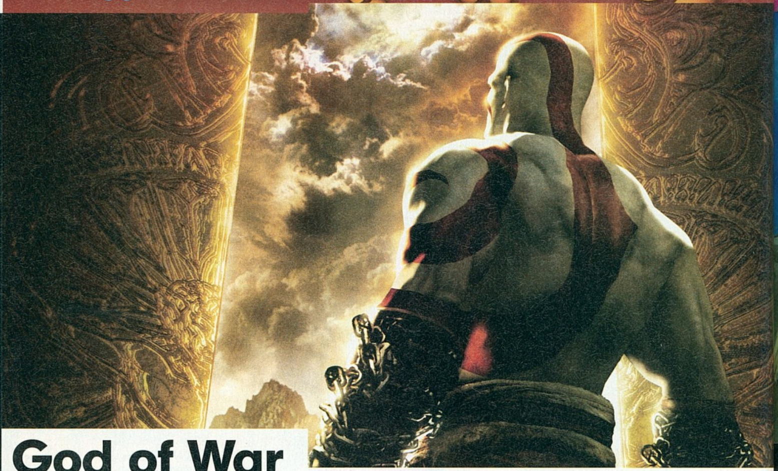
INDEX: 85%

pc guru



info

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	READY AT DAWN
PLATFORM	PSP
MULTIPLAYER	NINCS



pc guru KING

God of War CHAINS OF OLYMPUS

ISTENI BOSSZÚ

A God of War 2005-ös PS2 debütálásakor azonnal történelmet írt. Az év szinte összes díját besöpörve azokkal is megszerettette a hack 'n' slash akciójátékok műfaját, akik idegenkedtek tőle. A semmiből jött szuperhős Kratos azóta túl van második PS2-es megmérettetésén sőt, a Ready at Dawn vállalkozva a lehetetlennel elkészítette a játék PSP-verzióját. Hogy milyen lett? Amilyennek vártuk: ISTENI!

GOD OF WAR 0.9

Elképesztő, hogy a Daxter alkotói megint mit ki nem hoztak a PSP-ből. Az apokaliptikus első rész mindene eleme helyet kapott ebben a verzióban is. Hogy miért 0.9? A válasz egyszerű: Kratos új kalandja (valójában az eddigi részek előtt járunk) némileg rövidebbre sikerült, mint vártuk és a főellenfelek száma is lehetett volna magasabb, de mindez mit sem számít, amikor a metrón kedvemre hentelhetek az Olympuson!

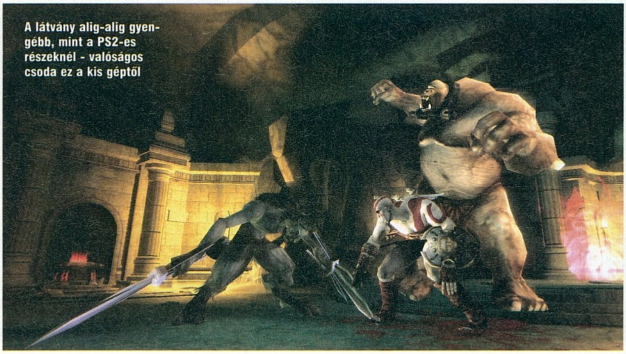
ISTENI HARCOK

A GoW anno mesteri harcrendszere miatt azonnal hatalmas kedvenc lett. A brutális kivégzések, a ránk törő ellenfelek lekaszabolása, a nagyszerű védekezési lehetőségek és a varázslatok használata éppen olyan kézre álló, mint anno PS2-kontrolleren, ráadásul a Chains of Olympus sosem tölt. Az átvezető mozik szokás szerint nagyszerűek, fejtörőkből nincs sok, de így is éppen elegendőek ahhoz, hogy néha az őrületbe kergessenek. Summa summarum, ha van tökéletesen elkészített játék, akkor a God of War PSP-s változata az. Persze 100%-ot nem érdemel, mert a történet még mindig gyenge (inkább csak hangulat van, mint igazi történet), és tényleg nem ártott volna még néhány ultrabrutál főgonosz. Ettől függetlenül semmiképpen sem értek egyet azokkal a tesztekkel, amik a 6-8 órás játékidő miatt 90% alatti értékkel szórták meg, mivel olyan akciójátékkal van dolgunk amihez foghatóval PSP-n eddig nem találkozhattunk és a közeljövőben sem fogunk. Ez egy kézikonzolos játék, így pedig szinte hihetetlen, hogy játékmenet tekintetében versenyképes az újgenerációs játékokkal.

A Chains of Olympus épp olyan zseniális lett, mint PS2-es elődei; letehetetlen játék!

EZT NEM SZABAD KIHAGYNI

A Chains of Olympusról nehéz sokat írni. Ez tipikusan az a program, amivel játszani kell! A PS2-es alapjáték nagyszerű folytatása, a PSP-s mezőny legszebb, az akciójátékok között pedig a legjobb darabja. A Ready at Dawn fejlesztőcsapata újra bizonyított. Kíváncsian várom, legközelebb mivel lepnek meg majd – a hírek szerint már a „nagy" konzolokra dolgoznak!



A látvány alig-alig gyengébb, mint a PS2-es részeknél - valóságos csoda ez a kis géptől

pc guru

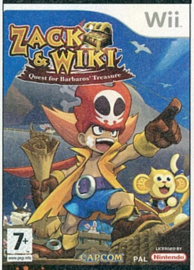
AMI JÓ
Döbbenetes grafika, nagyszerű zene és irányítás!

ÉS AMI NEM...
Lehetne valamivel hosszabb

GRAFIKA	10	A PSP-s mezőny legnívósabb darabja
HANG	10	Leírhatatlan. Feledhetetlen
JÁTSZHATÓSÁG	10	PSP-n játszva jobb, mint PS2-n
ÉLETTARTAM	08	A jó játék mindig túl rövid

ÖSSZEGZÉS: Mit is lehetne hozzátenni mindehhez? Akár a launch óta van PSP-d, akár csak most gondolkozol a megvételén, a God of War kötelező vétel! Nem csak gyönyörű, de a játékmenet is végtelenségig van csiszolva. Egy ilyen kombinációt pedig csak ajánlani lehet!

INDEX: 95%



pc guru info

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
PLATFORM WII
MULTIPLAYER NINCS

ZACK AND WIKI
Quest for Barbados' Treasure

AGYTORNA KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK

A Wii-tulajokat sajnos nem kényeztetik el havi rendszerességgel jobbnál jobb játékokkal a független kiadók. Ígéretes alkotások azonban hála istennek hébe-hóba megjelennek, ilyen a nemrég megérkezett Zack and Wiki is. Vicces, okos, stílusos és tartalmas szórakozást ígér – akár az egész családnak is!

Persze itt nem holmi vicik-vacak minijáték-gyűjteményről van szó! A Zack and Wiki ugyanis lényegében egy logikai játék. Adott egy nagyobb helyszín, rajta tárgyak, ellenfelek és a hőn áhított kincsesláda – a cél pedig természetesen ez utóbbi megszerzése. Az egész úgy néz ki, mintha a Monkey Islandból kivettek volna egy-egy fifikásabb helyszínt csak itt nem Guybrush-sal, hanem egy Zack nevű gyerekkalózzal kell megoldanunk a feladatokat. A

játék képi világa egyedi és stílusos, a kezelése pofonegyszerű. Zacket a pointerrel irányítjuk, azaz oda fut, ahová a pályán mutatunk. Egyetlen gombnyomással felveszi a tárgyakat, majd a mozgásérzékelős kontrollert beüzemelve használja azt. Egy fa fűrészeléséhez előre-hátra kell mozgatni, a kókuszdiót szó szerint el kell hajítanunk, az orsót tényleg fel kell tekercselnünk és még sorolhatnánk az ehhez hasonló megoldásokat.

A lényeg, hogy a rendszer nagyszerűen működik, a feladatok pedig tényleg embert próbálóak. Nekem már a harmadik pályával meggyűlt a bajom. Érdekes, hogy a képi világában gyermekded játék mekkora kihívásokat rejt magában.

Ezen a pályán adott volt egy hatalmas üst, amit egy agresszív törzs tagjai őriztek. A cél értelemszerűen az volt, hogy a fortyogó levesbe altatót csempészve elszenderítsem a kincsek őrzőjét. A kotyvalék megszerzéséhez hatástalanítani kellett egy kígyót (kókuszdióval), át kellett tekerni magam egy függő csillével a sziklák felett – úgy időzítve, hogy a lentiek ne lássanak meg –, le kellett ráznom a kontrollerrel a fáról a diót. Utólag elmondva egyszerűnek tűnik, de ott mindent kitalálni már egészen más tészta…

Eszméletlen őrjítő tud lenni, amikor egy egyképernyőnyi helyszínen közel fél órát kell agyalni, hogy mit is tegyünk, annak ellenére, hogy látsz minden tárgyat, nagyjából felméred a lehetőségeket és valami mégis hiányzik. Aztán rájössz és homlokon csapod magad, hogy hogyhogy nem jutott ez eddig az eszedbe. Ilyen, kizárólag a logikára építő játékhoz évek óta nem volt szerencsénk, úgyhogy emiatt pluszpontok is járnak. A Zack and Wiki egyedi és stílusos, kalandjáték-veteránoknak is rejt kihívásokat!

pc guru

AMI JÓ
Stílusos képi világ, gondolkodásra késztető feladatok

ÉS AMI NEM...
Sajnos a játék nem beszél

GRAFIKA	08	Egyedi, meseszerű grafika
HANG	05	Tingli-tangli zene, szinkron nélkül
JÁTSZHATÓSÁG	10	Tökéletes Wii-kontrol
ÉLETTARTAM	10	Igazi kihívásokkal teli darab

ÖSSZEGZÉS: Hiánypótló mű, a Wii kontrollerét messzemenőkig kihasználva az egész család számára nagyszerű szórakoztatást nyújt! Ha szereted a kalandjátékokat vagy az ősi Incredible Machine-t, ezzel is remekül fogsz mulatni!

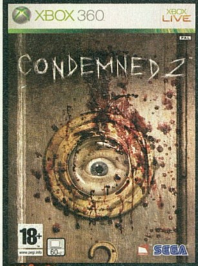
INDEX: 90%

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 160G HD, 8600GT **Intel 93.300** (Abit IP35, DualCore2160) **AMD 94.500** (Gigabyte GA-M57SLI, Athlon64 X2 4800+ EE)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 250G HD, GF 9600 GT **Intel 132.000** (Core2 E2200, JW-IP35) **AMD 130.800** (Asus M3A, Athlon64 X2 4400+ EE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 320G HD GeF 8800 GT, **Intel 178.500** (Abit IP35, Core2 Duo 8200) **AMD 177.000** (Asus M3A, AMD Phenom X4 9500)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM EVGA **9800 GTX**, 750 G HD, Alu ház 520W, X-Fi Ext. Logitech G11+MX518 **Intel 378.000** (P7N Zilent, Quad 6600 **AMD 381.000** (MSI K9A2 plat. V2, AMD Phenom **9600BE**)

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek már a bruttó árak !
Gainward új! 9800 GX2 1024M **138.480** 8800 GTS **61.800** 8800 GT 512MB **48.720** 9600 GT 512MB **37.620**
újdonság !! EVGA GeForce 9800 GTX 512MB **80.640**
PowerColor HD 3870 PCS **46.020** HD3850 **AGP** 512 **44.760**
AMD X2 5400+ **19.800** X2 4400+ **13.080** X2 4000+ **11.700**
Intel Core2 Quad9450 **81.840** Q9300 **68.100** E8400 **49.620**
Corsair Dominator kit 1066MHz **2*2G 34.320 2*1G 15.360**
Kingmax DDR2 1 GB/1066MHz **4.830** 1 GB/800MHz **4.080**
TP-Link WLAN Router **108 Mbps 7.920** 54 Mbps **4.800**
a leggyorsabb: Seagate 7200.11 500 G 22.440 250 G **12.990**
új: BluRay író / HD DVD olvasó: LG GGW-H20L **65.940**
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

pc guru



INFO

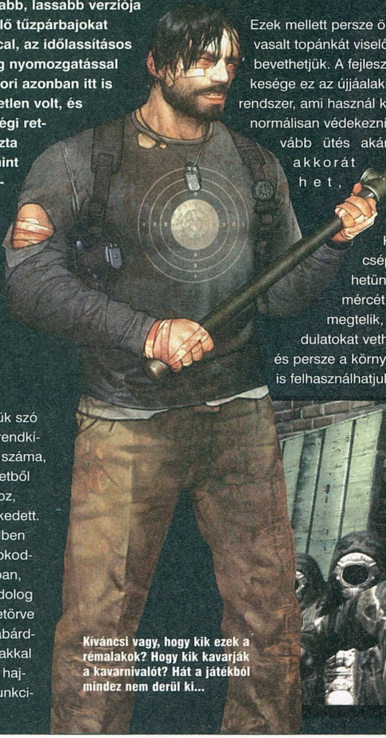
KIADÓ	SEGA
FEJLESZTŐ	MONOLITH
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER	8 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

CONDEMNED 2 BLOODSHOT

VÉRBE FAGYVA

Az első Condemned tulajdonképpen a FEAR sötétebb, gonoszabb, lassabb verziója volt, ahol a perzselő tűzpárbajokat brutális közelharccal, az időlassításos manővereket pedig nyomozgatással cserélték fel. A sztori azonban itt is ugyanolyan érthetetlen volt, és ugyanolyan minőségi rettegéssel ajándékozta meg kipróbálóit, mint a FEAR. Most elkészült a második rész, érthetetlen módon csak konzolokra – reméljük, csak idő kérdése egy átirat, mert a Bloodshot sem lett rossz!



KARD KI KARD!

A fenti címet vehetjük szó szerint is, hiszen a rendkívül durva eszközök száma, melyeket a környezetből vehetünk magunkhoz, alaposan megemelkedett. Az elhagyatott hotelben a vécéülőkével csapkodhatunk, a múzeumban, bármilyen mocsok dolog is, de a vitrineket betörve ősi kardokkal, csatabárdokkal és számszeríjakkal gazdagodhatunk, a hajléktalanszállóként funkcionáló tekepályán pedig mind a golyók, mind a bábuk felhasználhatók.

Ezek mellett persze ökleinket, illetve vasalt topánkát viselő lábunkat is bevethetjük. A fejlesztők egyik büszkesége az az újjáalakított verekedési rendszer, ami használ kombókat, lehet normálisan védekezni, és egy durvább ütés akár tízszer akkorát is sebezhet, mint egy egyszerű jobbegyenes. Kellő mértékű csépeléssel feltölthetünk egy kombómércét is, és ha ez megtelik, kivégző mozdulatokat vethetünk be. Ja, és persze a környező tárgyakat is felhasználhatjuk az ámokfutáshoz, a legyengült ellenfeleket átdobhatjuk korlátokon, belelökhetjük a konténerekbe, vagy belefejeltethetjük őket egy tévébe. Vagy vécébe. Vagy felgyújthatjuk őket. Vagy a játék végén egyszerűen megsemmisíthetjük őket.

Vérengzésben tehát nincs hiány, nagy kár, hogy ez a harcrendszer azért nem működik tökéletesen, sosem éreztem úgy, hogy hibátlanul elsajátítottam a kezelését. Persze mindenkit levertem, főleg, miután már felturbózódtak a kivégzéseim, de nem voltam megelégedve a dolgokkal. Ráadásul túl sok a lőfegyveres harc a programban, amit egyszerűen nem értek. Pont az volt a jó a Condemnedben, hogy nem lövöldözni kellett, sőt spóroltunk minden skulóval; ezt imádták a játékosok és a kritikusok is. Erre itt meg egész szintek vannak, ahol csak lövöldözni kell, ahol csak az a kérdés, hogy shotgunnal vagy gépfegyverrel megyünk-e. Ezek pedig teljesen kizökkentettek engem a hangulatból: számomra az a

Kíváncsi vagy, hogy kik ezek a rémalakok? Hogy kik kavarják a kavarnivalót? Hát a játékból mindez nem derül ki...

Condemned, amikor egy falból kikapott csővel lopakodom a sötétben, mert bárhonnan az arcomba ugorhat egy őrült hajléktalan, és nem az, amikor egy helikoptert kell lelőnöm az égből, mint egy Call of Dutyban…

A horrorjáték második része brutálisabb és érthetetlenebb, mint az első volt!

ÉSZJÁTÉK

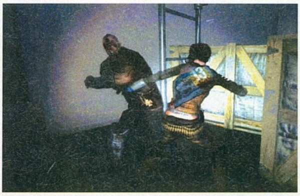
A másik, alapos fejlesztést kapott része a játéknak a nyomozás. Az eredetiben ezek ugye hangulatos, ám meglehetősen lineáris, ledrótozott menetűek voltak. Most kicsit megváltoztak, immár tényleg rajtunk is múlik a dolog. Ha megvan a helyszín, a kis kommunikátorunkon keresztül kapjuk a kérdéseket, melyekre válaszolni kell. Például ott egy hulla, azonosítanunk kell. Lefotózhatjuk az arcát, megnézhetjük az egyenruháját, vagy a jelvényét vagy a tárcáját, majd válaszolnunk kell a kérdésekre: rendőr egyenruhája van, vagy tűzoltó, vagy mentős, hányas szám van a vériszamós jelvényen, férfi vagy nő az áldozat, fiatal vagy öreg. A válaszokat a gép értékeli – a nagy baj, hogy ennek szemernyi jelentősége sincs. Hiába mondjuk a fekvő, lőtt szívsebes zsaruról, hogy egy öreg nő tűzoltó ruhában, zúzott lábsérüléssel, ugyanúgy mehetünk tovább, csak a pálya végén kapott jó értékelést bukjuk. Ráadásul ilyen jellegű nyomozás csak egy-két darab van, később csak vérnyomot követünk, vagy leolvassuk egy tábláról, hogy mi is a neve a gyárnak, ahol épp vagyunk.

A sztori is ilyen felemás: néha remek átvezető jelenetek vannak, néha teljesen sci-fi az egész, néha pedig klisés fordulatok vannak. Egy évvel járunk az első rész után, mikor Ethan már nem rendőr, hanem alkoholista, így meglepődik, amikor visszarángatják a céghez. SKX, az első részben nagy nehezen elkapott sorozatgyilkos is visszatér, fény derül Ethan speciális anatómiájára is, és megtudjuk, hogy mi a neve annak a szervezetnek, ami az egész őrült fejetlenség mögött áll – de ennél többre nem derül fény. Nem rossz ez, de ez nem két játékra, hanem két pályára való sztori lenne normál esetben…

A grafikával nincs baj – néha mondjuk túlzásba viszik az effekteket – a zenék egyenesen csodásak, szóval ilyen téren becsületesen teljesít a program. A multiplayer teljesen felesleges, nem is értem miért szenvedtek vele; de ezért nem kötünk bele. Az összevissza sztorit már teljes erőből bánjuk, és igazából nem értjük, hogy az olykor zseniális szintek (éjjeli múzeum, varázsszínház – durva Bioshock-utánérzés –, vidéki fogadó vérengző medvével) mellett miért kellett ez a sok lövöldözés. Nem rossz, de lehetett volna ezerszer jobb is.

Multiplayer

A nyolcfős multiplayer ugyan senkinek nem volt vágyálma egy Condemned-szerű, lassú játékba, de a fejlesztők ennek ellenére sokat foglalkoztak vele. A DM és a TDM játékmódok nem okoznak sok meglepetést. Öt pályán próbálható ki a Bum Rush, ahol az ügynököknek csak egy élete van, cserébe gépfegyvere is, a csavargóknak pedig ökle, és sok újjáéledése. A Crime Scenes játékmódban a gonoszok bizonyítékot rejtegetnek, az ügynökök meg erre vadásznak.



pc guru

AMI JÓ
A hangulat a játék egyik felében zseniális…

ÉS AMI NEM…
…viszont a többi rész egy középszerű, sötét FPS.

GRAFIKA	07	Helyenként gyönyörű, de inkább közepes
HANG	10	Fantasztikus, félelmetes, felemelő
JÁTSZHATÓSÁG	08	A harcrendszerrel akadnak gondjaink
ÉLETTARTAM	07	11 pálya, felejthető multiplayer

ÖSSZEGZÉS: Egyfelől remek folytatás a Condemned 2, hisz majdnem minden területen sikerült javítani az eredetin. Másfelől viszont csalódás is egyben, hiszen sokkal, de sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle. Elég lett volna egy kicsivel kevesebb lövöldözős pálya, egy kicsivel több rendes nyomozás, és máris 90-et vágtam volna hozzá…

INDEX: 80%

A Nokia futurisztikus concepciókészülékéből talán előbb lesz piacképes termék mint gondolnánk

NOKIA Morph

írta · *Galopp, Kremo*

Mobiltelefonok voltak, vannak és lesznek is. No de milyenek? Kicsit belegondolva az iparág eddigi fejlődésébe, biztosak lehetünk benne, hogy igazán tetszetősek és sokoldalúan felhasználhatóak. A New York-i Modern Művészetek Múzeumában május közepéig látható „Design és a Rugalmas Elme" elnevezésű kiállításon a Nokia Kutatóközpont és a Cambridge-i Egyetem által közösen kifejlesztett tanulmánymodellt is megcsodálhatják az érdeklődők.

A keresztségben a Nokia Morph fantázianevű jövőbeli eszközön szeretné a Nokia bemutatni, milyen előnyökkel járhat az; ha a nanotechnológiában szerzett ismereteket majd a nem is olyan távoli jövőben a mobiltelefónia szereplői is használni tudják.

Miért is jó ez nekünk? Miért ne lenne az, ha a telefonunk nem egy téglatest lesz, hanem összehajthatjuk, összegöngyölhetjük, vagy ha nanoméretű elektronikai alkatrészek nem töltik majd ki teljesen e rendelkezésre álló helyet és így kvázi áttetsző is lehet a látszólag egyetlen nagy kijelzőből álló készülék. Az sem utolsó szempont, ha az asztalunkon pihentetett teáscsésze tartalma véletlenül a telefonunkon landolna, csak lerázzuk róla, mintha mi sem történt volna. S nyilván a mai előlap- és háttérképcserélgetős korszakot is lezárhatjuk, ha az egész mobil a teljes felületén az általunk kívánt színt vagy képet lesz képes megjeleníteni.

Persze kicsit elrugaszkodott ötletnek tűnik a különböző kémiai analízisre képes mobil-karperec, de ki tudja, hogyan változnak majd az igények. (A helyszínelők biztosan értékelni fogják majd ezen tulajdonságukat.)

A zöldpártiság jegyében pedig már akkumulátortöltőre sem lesz majd szükség, ha a mobil a nap energiáját is képes lesz felhasználni a hosszabb működési idő érdekében. Így lesz? Ki tudja. Egyszer majd megtudjuk...

Univerzális

COOLER MASTER Cosmos S

A legtöbb számítógépét otthonra vásárló felhasználó talán a házra fordítja a legkevesebb figyelmet. Maximum annyival intézi el: „legyen szép, mutatós". Akinek ez nem elég, ma már kedvére válogathat a nem csak szép, de jól használható és bővíthető számítógépházak közül.

A Cooler Master számukra készítette el a Cosmos S-t, mely igencsak impozáns darab.
A 628 x 266 x 598 mm-es méretekkel és 13.8 kg tömeggel megáldott torony szinte teljesen alumíniumból készült és csillogó fekete bevonatot kapott. Elöl, oldalt és felül fémháló borítja, mely nagymértékben segíti a szellőzést s mindamellett még tetszetős is.

Az előlapon hét darab 5,25 hüvelykes rekesz, valamint egy 4 merevlemezt magába foglalni képes HDD-keret kapott helyet.
A hűtésről a merevlemezeket tartó keretben elhelyezett 12cm-es, 1200 rpm fordulatszámon 17 dB(A) zajszinttel dolgozó beszívó, valamint az ugyanilyen paraméterekkel rendelkező hátlapi és a ház tetején elhelyezett kifelé fújó ventilátor gondoskodik. Mindemellett az oldalfalon is találhatunk a videokártyák hűtését elősegítő 20cm-es ventit.
A táp alul kap helyet, ahol a felesleges portól az ott elhelyezett kivehető szűrő óvja meg. Hátul a felső részen pedig a később opcionálisan installálható vízhűtés számára is találunk nyílásokat.

Az I/O Panelt a torony tetejének első felében helyezték el, mely magába foglal 4 USB, eSATA, FireWire és audioportot. Ez utóbbi csatlakozók nem a megszokott zöld és lila színt kapták, hanem vörös színben derengő ikon segít az eligazodásban.
A ház 240 dollár körüli áron már rendelhető az interneten.

Nem csak utazóknak

CORSAIR Flash Voyager GT

Ha 16GB-os méretű pendrive-ról hallunk, már nem kapjuk fel a fejünket, mint azt tettük egy évvel ezelőtt. Ha a Corsair márkanevet halljuk mellette, már kezd érdekesebb lenni a dolog a hozzáértők számára.

De ha Corsair Flash Voyager GT nevet halljuk, biztosak lehetünk benne, hogy nem a szokványos adathordozót kapjuk a pénzünkért.

A GT jelzés nélküli termékcsalád is gyors volt, mind olvasás, mind írás tekintetében, de az új flash-meghajtók 34 MB/másodperces olvasási, és 28 MB/másodperces írási sebessége minden eddigi vetélytársat térdre kényszerít.

A víznek és ütésnek is ellenálló külső borítást kapott pendrive-ok elsősorban azoknak készültek, akik ki is használják a 16GB minden egyes bitjét és mindezt úgy szeretnék megtenni, hogy nem várnak hosszú perceket ennyi adat felírására vagy visszaolvasására.

A gyártó a szokásos 10 év garanciát adja ezen eszközeire is, és mint a korábbi modelljeinél itt is mellékeli a TrueCrypt titkosító programot, mely segítségével Windows Vista/XP/2000 rendszereken kihasználhatjuk a valós idejű AES-256 titkosítás minden előnyét.

A napokban a boltok polcain is megjelenő meghajtókat 299 dolláros áron szerezhetjük be.

AXIOTRON Modbook

Megszokhattuk, hogy MAC-rendszerű számítógépeket az Apple készít, így üdítő kivételként tekinthetünk az új ModBookra, melyet az Axiotron gyárt. Mint a neve is mutatja, egy átalakított MacBookot láthatunk új köntösben, ráadásul ez a köntös nem is akármilyen.

A 13.3" méretű, 1280x800 pixeles felbontású szélesvásznú kijelző elkészítéséhez ugyanis a rajzolótábláiról méltán elhíresült Wacom cég segítségét kérték, s így eredményül egy igen jól használható tabletet kapunk a pénzünkért, s az Inkwell írás- és gesztusfelismerő technológiát is használhatjuk a Mac OS X v10.5 Leopard kódnevű operációs rendszeren. A Wacom érintésérzékelő rendszere mintegy 20x nagyobb felbontással működik, mint a kijelző, így a pozícionálás pontosságával biztosan nem lesz probléma, s mindemellett 512 nyomásfokozatot is meg tud különböztetni.

A rendszer lelke a kijelzője, de nem elhanyagolható (a legerősebb kiépítésben) az azt meghajtó 2,1 vagy 2,4 GHz-es Intel Core 2 Duo processzor sem, mely 2GB-nyi RAM-mal és 160GB-os, 5400-rpm-es merevlemezzel egészül ki. Ezen kívül a gépházba integráltak egy Bluetooth 2.0, valamint a mai kor elvárásainak megfelelő 802.11b/g/ draft-n wi-fi vezérlőt is. Ha ez nem lenne elég, még egy SiRFstar III chipsetes GPS rendszer is helyet kapott a ModBookban. Az pedig már szinte nem is hír, hogy egy iSight kamerát és DVD SuperDriveot is kapunk a tabletben.

A legerősebb kiépítettségű gép 2699 dolláros ára ugyan borsos, de minőséget mindig is meg kell fizetni.

A Wacom neve garancia arra, hogy a gép úgy reagál az érintésekre ahogyan szeretnénk

ASUS ZX1

A korábbi limitált szériában kiadott Asus-Lamborghini kooprodukciós laptop után újra olyan eszközt dobtak piacra, mely a nagyhírű autómárka segítségével kialakított designnal rendelkezik.

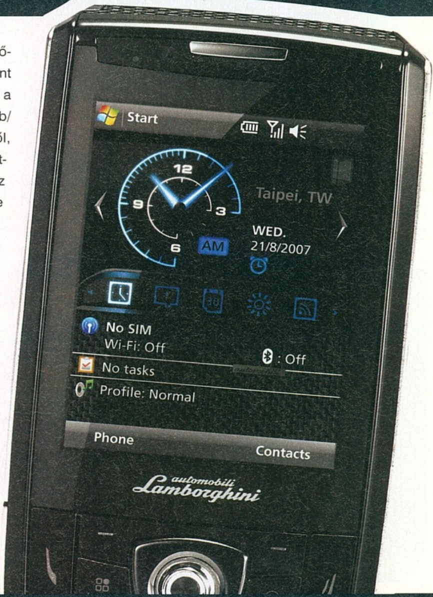
Lambo PDA

Ez az eszköz nem más, mint a ZX1 névre keresztelt PDA-telefon kombó.

A Windows Mobile 6 Pro operációs rendszere alá egy 450 MHz-es, 32bites Texas Instruments OMAP 2431 processzor került, mely mellé 256 MB méretű ROM és 128MB-nyi RAM került, s ugyan a 2.8" méretű TFT kijelző felbontása csak 240x320pixeles felbontású, 65ezer szín megjelenítése mellett, a készülékház kijelző körüli kialakításán is látszik, hogy minden bizonnyal az egy ujjal is könnyen kezelhető kezelőfelülettel szintén fel lesz vértezve.

Képi beviteli eszközként a PDA hátoldalán egy autofókuszos, 3.1 Megapixeles, míg az előlapon a videotelefonálást elősegítendő VGA felbontású CMOS-érzékelő kapott helyet. Lévén az UMT rendszereken is képes működni a telefon a hagyományos GSM mellett, mi több, a HSDPA adatátviteli rendszerrel is könnyedén megbirkózik. Kommunikációs lehetőségei felsorolásának azonban koránt sincs vége, említést kell tennünk a Bluetooth 2.0 (EDR) és a 802.11b/g vezeték nélküli rendszerekről, valamit a USB 2.0 vezetékes csatlakozási lehetőségről, melynél ez utóbbi maximális átviteli sebessége 12Mbit!s is lehet.

A belső memória bővítésére SDHC kártyákat is fogadni képes microSD kártyafoglalat gondoskodik. Mindezeken felül NMEA 0183 tipusú GPS-chipet is építettek a 59.5 x 115.6 x 13.2 mm méretű és 119 gramm tömegű készülékházba. A tápellátásról pedig 1150 mAh kapacitású cserélhető Li-Ion akkumulátor gondoskodik. Az ígéretek szerint már májusban kapható „kisokosért" ezer eurónyi fizetőeszközt kell majd leszurkolni, de talán ennyit ér is, tekintve tudását és a kivitelezés minőségét.



MSI Anion

Ionágyú

A MSI-nál azt tervezik, hogy a jövőben megjelenő noteszgépeik mindegyikét felszerelik a negatív ionokat kibocsátó egységgel

A MSI az utóbbi időben igyekszik egyre nagyobb hangsúlyt fektetni arra, hogy termékei minél inkább „zöldek" legyenek. Eme törekvés keretében született meg a PR620, más néven Anion notebook is. A készülék különlegessége, hogy a világon az első olyan noteszgép, amely képes arra, hogy a hűtéshez használt levegőt negatív töltésű ionokkal töltse fel. A gép az anionokból olyan mennyiséget képes a levegőbe juttatni, hogy azok koncentrációja – a körülményektől függően - elérheti a hegyekben illetve tengerek mellett tapasztalható határértékeket. Itt érdemes megemlíteni, hogy fenti helyeken a zsúfolt városi környezethez képest több (tíz)ezerszeres a negatív ionok koncentrációja.

A negatív töltésű ionok jelenlétének számos pozitív élettani hatása van az emberi szervezetre. Többek között növeli a produktivitást, csökkenti a légkondícionáló okozta betegségek elkapásának esélyét, és erősíti az immunrendszert. A negatív ionok sterilizálják az adott helyiség levegőjét (megakadályozva a vírusok terjedését) és képesek semlegesíteni bizonyos toxikus gázokat. Az anionok levegőbe juttatása különösen előnyös lehet nem megfelelően szellőző irodákban illetve szobákban.

SONY NWZ A820

A Sony szerint vége azoknak az időknek, mikor egy Walkman csak zenét játszott, no meg amikor csak vezeték végén lógó hangszórókból hallgathattuk a muzsikát.

Az új multimédiás lejátszóik ugyanis amellett, hogy a 50,2 x 93,6 x 9,3mm méretű készülékház szinte teljes előlapját elfoglaló 2,4 hüvelykes, QVGA felbontású nagy fényerejű kijelzőt kaptak, felvértezték A2DP és AVRCP rendszereket ismerő Bluetooth 2.0 vezérlővel is. Ennek segítségével 10 m - e s körzeten belül helyhez kötöttség nélkül hallgathatjuk kedvenc dalainkat. Ez a megoldás lehetőséget nyújt arra is, hogy más ezen technológiát ismerő készülékeinkre is továbbíthassuk a hang- vagy képanyagainkat, illetve hogy ezen adatokat a számítógépről egyszerűen és felesleges vezetékdugdosás nélkül juttathassuk a lejátszónkra. A multimédiás kis csoda háza egyébként könnyű és tartós alumínium házat kapott, melyet négy különböző színben (pink, fekete, ezüst és arany) vásárolhatunk meg ez év első negyedévének végén.

Ugyan FM-rádiót nem implantáltak a gyártók a szerkezetbe, de a csúcsmodell A829-es 16GB-os memóriája szükségtelenné is teszi. A kisebb, A828-as testvér kapacitása sem kevesebb, mint 8GB. A lejátszható formátumok köre is igen széles: mp3, WMA, AAC-LC*2, Lineáris PCM , JPEG, MP4, AVC (H.264/AVC), MPEG-4.

Az 58gramm tömegű lejátszó egy feltöltéssel 36 órányi folyamatos zenelejátszást, illetve 10 órás MPEG-4 videólejátszást tesz lehetővé.

A Sony új lejátszói a Bluetooth technológiát is bevetik a zenék áttöltéséhez illetve lejátszásához

LOGITECH
ClearChat PC Wireless

Eddig inkább csak az esti TV-zéshez vagy mozizáshoz kaphattunk olyan fejhallgatókat, melyeknek madzagjával nem kellett törődnünk, hiszen még 5.1-es térhatást visszaadó wireless füleseket is árulnak.

Mostanra a Logitech előrukkolt a vezeték nélküli sztereó headsetével is, mellyel már nem csak hallgathatjuk a számítógépünkből kicsiholt jeleket, hanem beleépített mikrofon segítségével bármelyik általunk használt chatprogrammal helyhez kötöttség nélkül csacsoghatunk kedves ismerőseinkkel. Ráadásul a csapattársainkkal tartott közös „embervadászat" alkalmával sokként bennünket érő fejlövéskor sem kell már aggódnunk: nyugodtan hanyatt vághatjuk magunkat ijedtünkben, a Logitech ClearChat PC Wireless elnevezésű fülesünk kapcsolatmegszakadás miatt bosszankodnunk, s még 10 méternyire is eltávolodhatunk gépünktől nem fog visszatartani estünkben a nyakunknál fogva.

A 2,4 GHz-es, interferencia-szűrős adatátviteli megoldás segítségével több hasonló frekvenciát használó eszköz közvetlen közelében sem kell bugyborékolós hang, vagy beszélgetés közben. Az USB-csatolófelülettel rendelkező vevőegységet mindenféle drivertelepítgetés nélkül használatba tudjuk venni Windows és MAC alapú gépeken is.

A mikrofont nem kell külön némítanunk, elég csak felhajtanunk, és a „hangszedőnél" lévő vörös led már jelzi is, hogy ezt megtette helyettünk a kis eszköz. Itthon májusra ígérik, hogy megvehetjük mintegy 100 eurónak megfelelő áron.

SANDISK SANSA Fuze

Ezen számunk hasábjain már láthattuk, hogyan képzeli a Sony a hordozható médialejátszókat. Most lássuk, a memóriakártyái alapján híressé vált Sandisk hogyan vélekedik minderről. Sansa Fuze elnevezésű MP3-lejátszójuk egy kicsit más irányvonalat képvisel. A 56x38x15 mm méretű zeneszerszám fő ismérve, hogy nagyon hasonlít egy iPod-ra. Természetesen csak elsőre nagy a hasonlóság, hiszen teljesen önálló fejlesztésről van szó.

Az 1,9 colos átmérővel rendelkező 220x176 pixel felbontású színes kijelzőn nézhetünk videókat és fotókat, de nyilvánvalóan nem ez a fő erőssége a gépnek. A 2, 4 és 8 GB-os modellek egyaránt tartalmaznak egy microSD kártyafoglalatot, mely kezeli az SDHC formátumú memóriakártyákat is.

A MP3, WAV, Audible hangoskönyvek, valamint a wma audiofájlokkal könnyedén elboldogul, de nem esik kétségbe akkor sem, ha jpeg vagy mpeg-4 formátumú álló vagy mozgóképeket szeretnénk rajta megtekinteni. Az eszköz tartalmaz még hangfelvevőt, és sztereó FM rádiót, melynél 40 adót programozhatunk be magunknak és a rádióadásokat még rögzíthetjük is a médialejátszónkkal.

Számítógépünkhöz USB-csatolófelületen keresztül csatlakoztathatjuk, s egy feltöltéssel 24 órán keresztül zenélhetünk segítségével. Videókat nézegetni 5 óra áll rendelkezésünkre.

A piros, rózsaszín, fekete, szürke és kék színben forgalomba kerülő médialejátszókat 80 (2GB), 100 (4GB) valamint 130 (8GB) dollárért vásárolhatjuk meg.

A Fuse csak külső megjelenésében emlékeztet valamelyest az iPodra

RAZER Salmosa

Van, akinek semmi sem elég jó. Van, akinek pedig az egyszerű is nagyszerű. A jó hardvergyártó pedig odafigyel mindkét csoportra.

Igy tesz a Razer is, mert a jobbnál jobb, csillogóbbnál csillogóbb és hihetetlen tudási egerei mellett megalkotta a Razer Salmosát, melyre minden mondható, csak az nem, hogy a legnagyobbak babérjára tör. Persze mindez szándékos is, hiszen egy belépőszintű egérről beszélünk, annak megfelelő árral. Emiatt aztán nincsenek sallangok, egyszerű és letisztult a formával találkozunk. Két gomb, egy görgő, no és persze a precizitás mely egy alsóbb kategóriás Razer termékből sem hiányozhat.

Természetesen ez az egér is megkapta a Razer 1800dpi felbontású 3G infra érzékelőjét, mely a pontos pozíciót ezred-másodpercenként kéri le. Ezen paraméter-értékek a megszokott módon minden előzetes meghajtó-telepítés nélkül közvetlenül az egéren állíthatóak menet közben is. A 115 x 63 x 37 mm-es fizikai méretekkel bíró rágcsáló 2m-es kábelt, és nagyméretű teflontappancsokat kapott.

Azon játékosok, akik a minimál-design jegyében szeretik perifériákat megválogatni, ez év harmadik negyedévéig kell várjanak, hogy 30 eurós áron megvásárolhassák a Razer Salmosát.

CEBIT 2008

HELYSZÍNI JELENTÉS

írta · Wombath

Ha március eleje, akkor CeBIT – irány tehát Hannover. A világ legnagyobb IT-s rendezvényét már temetik egy ideje, de a csökkenő méretek ellenére még mindig számtalan érdekességgel találkozhattunk a pavilonokban.

A CeBIT-ről szóló beszámolók általában számokkal kezdődnek – ennyi százezer látogató, annyi ezer kiállító, négyzetméterek és a megkötött üzletek értéke euróban. Számunkra azonban inkább az újdonságok jelentik az érdekes adatokat – sok olyan termékkel és fejlesztéssel ugyanis itt találkozhattunk élőben először, amelyekről eddig legfeljebb internetes képeket láttunk. Igazán nagy újdonságra vagy leleplezésre persze nem számítottunk, hiszen a cégek nagy része legalább az interneten már előre megszellőzteti, hogy mit szándékozik bemutatni – na de egészen más kézbe fogni valamit, mint egy sötétben mobiltelefonnal készült fotót nézegetni valamelyik portálon. Sok híradás szól arról, hogy a CeBIT évek óta egyre kisebb – eddig ezt nem éreztük, és idén volt az első olyan év, amikor a méretcsökkenés következményei azonnal feltűntek: a német szervezők teljesen megkeverték a pavilonok kiosztását.

A LEGNAGYOBBAK: INTEL VS. AMD

Bár nyakunkon az IDF, az Intel azért mutatott be újdonságot – mint ahogy az AMD is, aki a WCG-nek is otthont adó pavilonban tartotta sajtótájékoztatóját. A kisebbik cég rengeteg új terméket mutatott be: a 780G névre hallgató lapkakészletet, a Puma notebook-platformot, és 45 nm-es csíkszélességgel készülő Phenomokat.

A 780G az AMD első, a Hybrid CrossFire technológiát is támogató chipkészlete – az északi hídba integrált HD3200-as névre hallgató grafikus adapter nagyjából a HD 2400-as Radeonnak felel meg, és a világ első integrált DX10-es megoldásának számít. Ha nincs szükségünk komoly 3D-s teljesítményre, akkor tulajdonképpen videokártya nélkül is tökéletesen tudjuk használni számítógépünket: a HD3200-as megbirkózik az operációs rendszer 3D-s igényeivel, támogatja a Blu-ray lejátszást, és így tovább. A 780G elsősorban multimédiás felhasználásra készült (ahogy néztük, az erre épülő alaplapok jó részét HTPC-kbe szánták), így VGA, DVI, HDMI és DisplayPort támogatás is került bele.

A 780G legérdekesebb újdonsága azonban a Hybrid Crossfire: ha elégedetlenek lennénk a 780G-be épített GPU teljesítményével, egyszerűen csak építsünk gépünkbe egy másik olcsó videokártyát (természetesen egy megfelelő ATI termékről van szó), és a két grafikus processzor máris együtt fog dolgozni. Így egy olcsó 3450-es kártyával máris egész tűrhető teljesítményt kapunk – ha pedig csak a Windowst használjuk, a felesleges GPU ki is kapcsol majd, áramot takarítva meg nekünk.

A következő újdonság a Puma nevű mobilplatform, amelyet ugyan még nincs kereskedelmi forgalomban, de egy tesztnotebookon (amelyet az MSI készített) már kipróbálhattuk. A 780G mobil változata és a Griffin kódnevű új mobilproci mellett egy WiFi adapternek kell a noteszgépekbe kerülni ahhoz, hogy kiérdemeljék a „Puma" logót. Ami a Griffint illeti, ez hivatalosan a Turion Ultra nevet kapta.

Köszönhetően a 780G-hez hasonlóan erős IGP-nek, a Puma-alapú notebookok 3D-s teljesítménye a kategóriájukhoz képest egész jó: zárt ajtók mögött ugyan, de sikerült kézbe vennünk egy ilyen új platformra épült kis noteszgépet – a WoW-fanatikusok számára bizonyára örömhír, hogy a 12"-es, MSI PR200 alapú próbagépen kedvenc játékuk már tökéletesen használható volt.

Az Intel egyszerűbb körülmények között ugyan, de több újdonságot mutatott be. Bár hivatalosan még nem elérhető, nem volt olyan alaplapgyártó, aki ne hozott volna a 4-es sorozatra épülő alaplapok közül párat: a G43, G45, P45 és X48 a második negyedévben várható majd.

A legnagyobb érdeklődés (legalábbis részünkről) az új mobil platformok iránt volt: láthattuk élőben az Intel Atomot, a Centrino 2 névre hallgató Montevinát, és így tovább. Az előbbi várhatóan igen szép jövőt fut majd be, mint a kicsi és olcsó notebookok valamint MID-ek (Mobile Internet Device) alapja.

Az esemény alatt egy bemutató keretében összehasonlíthattuk a jelenlegi Centrino és a nyárra várható Centrino 2 teljesítményét: a

különbség meggyőző volt, de azért ez mégis csak egy szintetikus bemutató volt – ha majd megérkeznek az első tesztpéldányok, többet tudunk mondani a valós előrelépésekről.

MOBILITÁS MINDENEK FELETT

Az előbbiekben már említett MID-ek és olcsó notebookok a kiállítás nagy sztárjai voltak – rengeteg kiállítónál találkozhattunk velük. Egy MID tulajdonképpen valahol a PDA-k és az egyelőre nem igazán népszerű UMPC-k között helyezkedik el, alapvető funkciója pedig az internet elérése. Ennek megfelelően inkább célhardver, mint általános számítógép, sok szakértő viszont úgy gondolja, hogy a legtöbb ember amúgy is netezésre használja az ilyen mobileszközöket. A legtöbb MID-et egy rakáson az Intel Atom bemutatóján láttuk – a Lenovo, Toshiba, Panasonic és más gyártók mind-mind igyekeztek valami egyedivel előrukkolni.

A másik népszerű kategória az olcsó noteszgépeké volt, ami ismerve az ASUS EEE PC eladási adatait, nem is tűnik meglepőnek. Maga az ASUS sem ült egyébként a babérjain, és bemutatta az új EEE PC-t, amely 900-as sorszámot kapott. A nagyobb monitor mellett a legfontosabb újítás, hogy immáron Windows XP-vel is megrendelhető lesz majd (kérdés, hogy ez vajon azt jelenti-e, hogy az egyelőre elég bugos Linuxot fejlesztés helyett inkább lecserélik?). A többi gyártó közül leginkább az MSI Wind PC nevű masinájával kerültünk közelebbi kapcsolatba. A cég szakértői elárulták, hogy a Wind mindenképpen az EEE PC fölé kerül majd mind árban, mind specifikációkban. Bár még csak a prototípusnál tartanak a fejlesztésben, úgy tűnik, hogy 8-10"-es kijelzővel, SSD-vel és Intel Atom processzorral érkező gép linuxos és windowsos kivitelben is elérhető lesz majd.

A Gigabyte standján olcsó notebook helyett a VIA alapokra épült M700-as UMPC-t és a Centrino Atom platformos M528-as MID-del találkozhattunk. Az előbbi „klasszikus" UMPC: 7"-es kijelző, VIA C7M processzor és 2 GB memória található benne, operációs rendszerként pedig a Windows Vista – amely számára az 1,2 GHz-es CPU bizony elég sovány.

KÜTYÜK ÉS ÉRDEKESSÉGEK

Az idei Cebit egyik fő motívuma a környezetvédelem volt, és sok gyártónál találkoztunk energiatakarékos és környezetbarát eszközökkel vagy legalábbis tervekkel ezek létrehozására. Az egyik legambiciózusabb cégnek az MSI tűnt, aki „ECOlution" szériás termékeivel próbált „kizöldülni". Ezek közé tartozik például az az egyelőre csak prototípus alaplap, amelynek északi hídját egy, éppen az északi híd hulladékhőjét hasznosító Stirling-motoros ventilátor hűti.

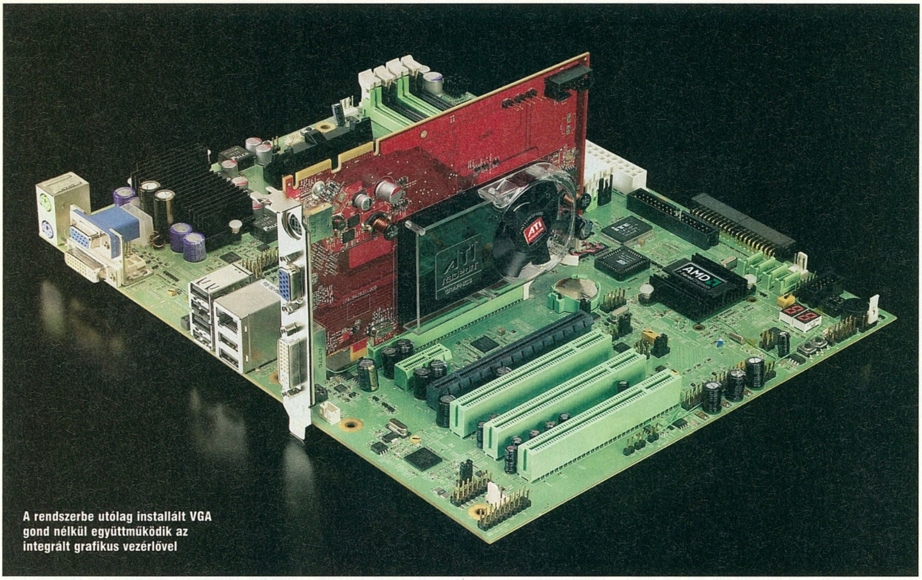
A cég egy másik érdekességgel is szolgált: egyik noteszgépüket úgy alakították át, hogy a masina hűtőrendszere megszűrte, és negatív ionokkal dúsította az átszívott levegőt. Pár ilyen gép, és munkahelyünk levegőjét rögtön üdébbnek és frissebbnek érezhetjük.

Ha már az MSI-nél járunk, a cég bemutatta a 2 GB video-memóriával szerelt NVIDIA 9600-as alapú grafikus kártyáját is. Tekintetbe véve, hogy ez egy középkategóriás GPU, az 2 GB memória hasznossága erősen megkérdőjelezhető (az elérhető teljesítményt valószínűleg nem a memória mérete korlátozta).

Aligha tagadhatjuk, hogy a tavalyi év egyik sikerterméke az iPhone volt – meg sem lepődtünk, amikor a távolkeleti standokon meglepően jól sikerült másolatokat találhattunk. Ezek közül is a legfeltűnőbb a Meizu M8 volt, amely gyakorlatilag prototípusként létezett, egy nagyobb méretű nyáklapra szerelt érintőképernyő formájában. A cég mérnökei nyár végére ígérik a piacképes változatot – az már más kérdés, hogy hazánkba mikor érkezik meg, és hogy egyáltalán piacra kerül-e, hiszen ehhez valószínűleg az Apple-nek is lesz egy-két szava.

> **“Az idei év volt az első, amikor a méretcsökkenés következményei rögtön feltűntek”**

Ám az iPhone sikere nemcsak a távolkeleti gyártókat ihlette meg: a navigációs eszközeiről jól ismert Garmin még január végén mutatta be a Nüviphone nevű új készülékét, amely, legalábbis papíron, igen erős ellenfél lehet. A 3,5 hüvelykes, természetesen érintőképernyős telefonban egy tökéletes navigációs eszközt is elrejtettek. Telefonként 3G-s hálózatokhoz csatlakozhatunk, tehát a készülék valóban többet tud az iPhone-nál – sajnos a cég standján dolgozó munkatársaktól nem tudtunk több információt kiszedni a Nüviphone „hogylétéről". Ha már a navigáció került szóba, a kiállítás egyik magyar vonatkozású híre, hogy a hazánkban a PNA-k területén abszolút piacvezető Mio és a NavnGo szerződést bontott, a Mio új készülékein már nem az iGO fog futni. A Moov szériás PNA-k már eleve az új szoftverrel érkeznek majd, de az előző készülékekre is az kerül majd fel a következő térképfrissítés során.



A rendszerbe utólag installált VGA gond nélkül együttműködik az integrált grafikus vezérlővel

AMD 780G és Hybrid CrossFire

A ZÖLDEK VISSZAVÁGNAK

írta · Horváth Patrik

Az AMD bekeményít. A sorozatos alulmaradások után forradalmian új dolgot dobtak piacra a zöldek, az mATX-es HTPC piac meghódítása elkezdődött.

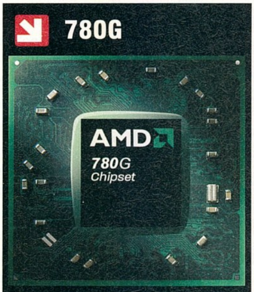
Mostanság sokan vannak úgy vele, hogy inkább nagyfelbontású LCD vagy plazma TV-n szeretnének filmet nézni, de a kijelző mellé olyan speciális DVD lejátszók kellenek (a sok kezelendő formátum/felirat, stb. miatt), amelyek olykor a több tízezer forintos árat is elérhetik, főleg, ha a HD felbontású tömörített (DivX, XviD stb.) anyagok lejátszása is bekerül a repertoárba. Márpedig miért ne kerülne, nyakunkon a Blu-Ray áradat, de HD DVD filmekből is van már jó pár, így nem csoda, hogy régóta hozzá lehet férni 1280x720-as felbontásba konvertált HD filmekhez, néha még a DVD változaton megtalálható magyar szinkront is aládobják, teljessé téve így az élményt. Ilyen felhasználás mellé sokan gondolkodnak egy elegáns, ámde halk, energiatakarékos számítógép (más néven HTPC) beszerzésén. Ezek az eszközök többnyire mATX formátumú alaplapokat képesek csak befogadni, sőt vannak ennél kisebb készülékek is. Az AMD új integrált chipsete (780G) részben ezeket a felhasználókat célozza meg, de az irodai gépek építésekor is sokan figyelmet fognak neki szentelni.

SZOLGÁLTATÁSOK

A kizárólag AMD processzorokhoz készült lapkakészlet rengeteg újdonságot hordoz magában. Első és talán legfontosabb az integrált videokártya. A Radeon HD3200-ra keresztelt chip végső soron egy Radeon HD3450 integrált formában, 40 egyesített shadert és 4 raszter egységet tartalmaz, a grafikus mag és a shaderek egyformán 500 MHz-en ketyegnek, a maximum 512 MB memóriát (amelyet a fizikai RAM-ból vesz el) 800 MHz-en használja (vagy annyin, amennyin éppen járatjuk), továbbá DirectX10 kompatibilis. Alacsony memória sávszélessége miatt csak régebbi játékok futtatására ajánlott, tapasztalataink alapján egy Far Cry, egy Doom 3, egy Prey simán elmennek rajta közepes-magas részletességgel is normál (pl. 1024x768) felbontásban, ami egy integrált megoldástól egészen kiváló, még akkor is, ha ezeket a VGA-kat soha nem játékra tervezték. Ami még ennél is fontosabb az a különböző videoformátumok és kódolások hardveres támogatásának kérdése. Mivel a HD3200 megkapta a legújabb UVD-t (Unified Video Decoder), ezért mind a H.264, mind a VC-1 eljárással tömörített filmeket saját maga képes gyorsítani, levéve ezzel a terhet a processzor válláról (ezáltal csendesebb és energiatakarékosabb környezet érhető el, ráadásul mentesülünk a bivaly CPU vásárlástól). Ez a két kodek azért fontos, mert a Blu-Ray filmek zöme ezt a kettőt használja, így a HD DVD veresége után nagyon nem mindegy,

KONFIGURÁCIÓ

A tesztkonfigurációt a Planar Computer (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.
Gigabyte GA-MA78GM-S2H (F3 BIOS), AMD Athlon 64 X2 5000+ Black Edition, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066 (800 MHz, CL5-5-5-18), Sapphire Radeon HD3470 256 MB GDDR3, Hitachi 320 GB SATA HDD, ATI Catalyst 8.3, Windows Vista Home Premium



A 780G személyében egy jó elgondolás sikeres megvalósításával találkozhatunk

hogy a piacon lévő grafikus kártyák hogy boldogulnak a két szabvánnyal. A feature lista itt még közel sem ért véget, kijelzőből maximum kettőt csatlakoztathatunk, de mindezt három fajta kimeneten keresztül tehetjük meg. Szériatartozék lett ugyanis a szokásos D-Sub és DVI portok mellett a HDMI is, amelyen egy időben nagy felbontású videóanyagot és többcsatornás hangot is továbbíthatunk. Amennyiben nem használjuk a VGA-t 3D-s feladatokra, úgy a PowerPlaynek köszönhetően a kártya brutálisan leveszi a GPU órajelét, tovább csökkentve ezzel az amúgy sem valami magas fogyasztást.

HYBRIDCROSSFIREX

Szintén a 780G-ben debütált a HybridCrossFireX technológia, amellyel lehetőségünk van az integrált videokártyát párba kötni egy Radeon HD24xx/34xx típusú dedikált VGA-val, ezzel megduplázva az elméleti sebességet. Ez a gyakorlatban elég szépen muzsikált, gyakorlatilag plusz egy felbontást jelentett a külön kártyával párban való használat. Más kérdés, hogy az alig 1-2 ezer forinttal drágább Radeon HD2600Pro valószínűleg még ennél a két GPU-s megoldásnál is gyorsabb már önmagában, de az elképzelés abszolút nyerő. A SurroundView™-nak köszönhetően ráadásul használhatjuk a két VGA mind a négy kimenetét, így lehetőségünk nyílik kettőnél több kijelzőt csatlakoztatni a gépre. Érdemes megemlíteni, hogy a notebookokba szánt mobil 780-as chipsetben a dedikált videokártyát a chipset teljes egészében képes kikapcsolni, ha arra nincs szükség (pl. Windows asztal), ezzel gyakorlatilag megteremtve a tökéletes hordozható platformot: 3D esetében elfogadható teljesítmény, 2D esetén pedig alacsony zajszint és nagy üzemidő.

A lapkakészlet azon kevesek közé tartozik, ahol az IDE támogatást nem kukázták még, így továbbra is használhatjuk régi merevlemezünket és/vagy optikai meghajtónkat, de idővel tényleg érdemes – már csak a kábelezés miatt is – átállni az újabb szabványra. Bár a tranzisztorszám nőtt, ettől függetlenül a fogyasztás mégis csökkent, a 780G északi hídja mindössze 1W-ot eszik.

FELTEKERVE

A tuningot ezúttal sem tudtuk kihagyni, ráadásul szokásunktól eltérően az integrált videokártyával kezdtünk, méghozzá azért, mert az előzetes külföldi tesztek alapján 50%-os plusz is kihozható a kis HD-ból. Ez nekünk is sikerült, az alap 500 MHz-es órajelet egészen 800 MHz-ig fel tudtuk vinni, igaz ekkor már igencsak forró volt az amúgy simán meleg chipsetborda. Sajnos a memória sávszélesség – és még inkább a Hyper Transport sebessége – nagyon visszafogja a kártyát, így a gyorsulás mértéke alig 10-20% közötti volt. Abban az esetben, ha a processzort is tuningoltuk, az eredmények tovább javultak, de nem a CPU órajele miatt, hiszen viccesen nézne ki, ha egy integrált VGA-t egy 5000+-os X2 fogna vissza. A gyorsulás a Hyper Transport buszra vezethető vissza, ugyanis a kis HD3200-nak saját memóriája nincs, kénytelen a rendszer fizikai RAM-ját használni. Mivel a memóriavezérlő a processzorban található, így hozzáférni csak a Hyper Transport linken keresztül tud, ami – többek között – a processzort köti össze az északi híddal. Ennek sávszélessége jóval alacsonyabb, mint a 800 MHz-es memóriák által biztosított, így ha növeljük a HT sebességét, akkor vele együtt nő a videokártyáé is. Socket AM2+os alaplapról lévén szó a Hyper Transport 3.0 maximális sebessége 2000 MHz, így a CPU tuningolásakor nem kellett visszafognunk magunkat (igaz a CPU-ban lévő HT még így is hátráltató tényező volt), elég volt az FSB-vel és a feszültséggel foglalkozni. 20%-os túlhajtás esetén a HT Link sebessége is 20%-kal magasabb az eredetinél, ez majdhogynem összhangban van azzal, hogy ilyen körülmények között a 3D-s teljesítmény is megugrott, egészen pontosan 20%-kal, így állításunk bizonyosságot nyert. Ha az így kapott eredményeket összehasonlítjuk az eredetiekkel (CPU és VGA alapórajelen), akkor néhol 50%-ot is segített a túlhajtás, ami egy komoly fegyvertény. Ebből (is) következik, hogy egy akármilyen Phenom processzorral még jobb eredményre lett volna képes az integrált VGA, hiszen ott a Hyper Transport 1800 MHz-en működik, míg a mi Black Editionünk esetén túlhajtással is „csak" 1200-on. Természetesen arra figyelnünk kell, hogy a központi memória órajelét magasan (800 MHz vagy afelett) tartsuk, hiszen ha elfojtjuk, akkor nincs értelme a magas Hyper Transport Link sebességnek.

ÖSSZEGZÉS

Az AMD megalkotta azt, ami az Nvidiának és az Intelnek nem sikerült. Bár a GeForce 8200-as IGP-vel szerelt mATX-es lapok már piacon vannak, azok valamivel gyengébbek Radeonos társaiknál, ráadásul a HybridSLI támogatása még elég szerény, de a céget ismerve driver támogatásban nem lesz hiány. A teszthez használt Gigabyte GA-MA78GM-S2H alaplap nagyon jó tuningalanynak bizonyult úgy egyébként is, a 280-300 MHz-es FSB eléréséhez nem sok hókuszpókusz kellett, de külföldi tuningosok körében láttunk már 400 MHz-es eredményt is, igaz ekkor már a chipsetnek +0.3V-ot adtak, ezért aktív hűtésre volt szükség. Ami az integrált dolgokat illeti, a Radeon HD3200 adott, róla szóltunk tulajdonképpen eddig csak és kizárólag, a hangkártya feladatát a Realtek legújabb ALC889A kodekje látja el, hangminőségére nem lehet panasz. A 780G alapból nem tartalmaz hálózati vezérlőt, így az egy külön chipre hárul (esetünkben szintén a Realtekre), apró fricska volt, hogy a tesztpéldányon valamiért nem akart működni ez az eszköz, így internet eléréshez kénytelenek voltunk egy régi PCI-os Intel LAN kártyát használni. SATA csatlakozóból meglepő módon 6-ot, DDR2-es memória foglalatokból pedig 4-et találunk. Az északi híd játék alatt sem volt melegebb 51 foknál, persze erősebb tuningnál (CPU, integrált VGA) már könnyedén el lehet érni a 70 fokot is, feltétlenül vigyázzunk, ugyanis az alaplap ezen része könnyen megsérül(het). Összességében el lehet mondani, hogy az AMD 780G chipset köré épülő alaplapok nagyon jók (hazánkban a Gigabyte mellett az Asus terméke található még meg), valószínűleg sok irodai, multimédiás és filmnézős konfig alapjaiként fognak szolgálni, a kezdeményezést csak támogatni tudjuk, a következő lépés már valószínűleg a processzorba integrált videovezérlő lesz, de erre még várnunk kell...egészen 2009-ig.

“3D esetében elfogadható teljesítmény, 2D esetén pedig alacsony fogyasztás”

nVidia GeForce 9800GX2

PÁR-BAJ

írta · Horváth Patrik

Az nVidia lerántotta a leplet régóta titkolt kétmagos kártyájáról. Sajnos azonban az első tapasztalatok nagyon hasonlóak a két évvel ezelőtt bemutatott GeForce 7950GX2-őhöz...

Nehéz megmagyarázni, mi kényszerítette az nVidia mérnökeit egy ilyen kártya életre hívására, az minden esetre valószínűsíthető, hogy a Radeon HD3870X2 megjelenése nem hagyta hidegen őket. Két évvel ezelőtt az ATI-nak állt a zászló tavasszal, hiszen a Radeon X1900XTX könyörtelenül helyben hagyta az akkori modern játékokban a GeForce 7900GTX-et, így nem volt kérdés, hogy az nVidiának vissza kell vágnia. Ekkor készítette el a cég első dualGPU-s, azaz két grafikus magot tartalmazó videokártyáját, amely a 7950GX2 nevet kapta. A két G71 magra épülő termék valójában két 7900GT-nek felelt meg, mert míg a grafikus mag nagyobb, addig a memóriák kisebb órajelen mentek az egymagos változatnál. Akkor még az SLI elég gyerekcipőben járt, igaz a szkeptikusok szerint ez mostanra sem változott sokat, mi azért utánajártunk, valóban történt-e érdemi fejlesztés az elmúlt két évben vagy megint az AMD-nek áll az a bizonyos zászló.

SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN (ACT I.)

Az első kérdés, amit egy laikus feltehet az az, hogy miért kapta ez a kártya a GeForce 9800 nevet. A kérdés jogos és meglepő módon marketing okokra vezethető vissza. Nem kell senkinek bemutatni Pistike esetét, aki a dobozon látható számokkal arányosan vásárol, tehát az 512 megás HD2400Prót inkább megveszi, mint a 256 megás HD3850-et. Ugyanez igaz nem csak a memóriák méretére, de mindenre, amihez számok köthetők, tehát a termékek nevére is. A 9800 feltehetőleg újabb, jobb, gyorsabb, „gizdább", mint a 8800, ráadásul ilyen biztos nincs Pistike szomszédjának. Az a szomorú igazság, hogy a 9800GX2 valójában két 8800GTS egybegyúrásával jött létre, semmi köze sincs a G94-es grafikus maghoz, amivel már a GeForce 9600GT-nél találkoztunk (így nincs optimalizált textúraszűrés sem). Ha a specifikációkat megnézzük, akkor itt fordított helyzetben találkozunk az órajel változtatásokkal. A grafikus magé csökkent (650 MHz-ről 600-ra), a memóriáé pedig minimálisan nőtt (1940 MHz-ről 2000-re). A többi paraméter gyakorlatilag teljesen megegyezik egy sima GTS-sel, ahogy az a táblázatban is látható. Havas Henrik után szabadon: lényeg, ami lényeg, egy 8800GTS SLI-vel van dolgunk – egy kártyának álcázva (valójában két egymáshoz „ragasztott" nyákról beszélünk).

KONFIGURÁCIÓ

A tesztkonfigurációt a Planar Computer (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára. Gigabyte GA-P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200@3,20 GHz, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066, Hitechi 250 GB SATA2 HDD, Windows

Műszaki adatok	BFG 8800GTS OC	Gigabyte 9800 GX2	MSI 3870X2-OC	Powercolor Radeon HD 3870 PCS
3DMark06 SM3.0 1920x1200 (pont)	4057	6932	6921	3606
Bioshock 1920x1200 High	41	42	62	36
World In Conflict 1920x1200 Very High (4xAA 4xAF)	21 (14)	36 (20)	17 (10)	15 (10)
NFS: Pro Street 1920x1200 4xAA 16xAF	64	98	40	42

MARKETING VS. SZÜKSÉGLET

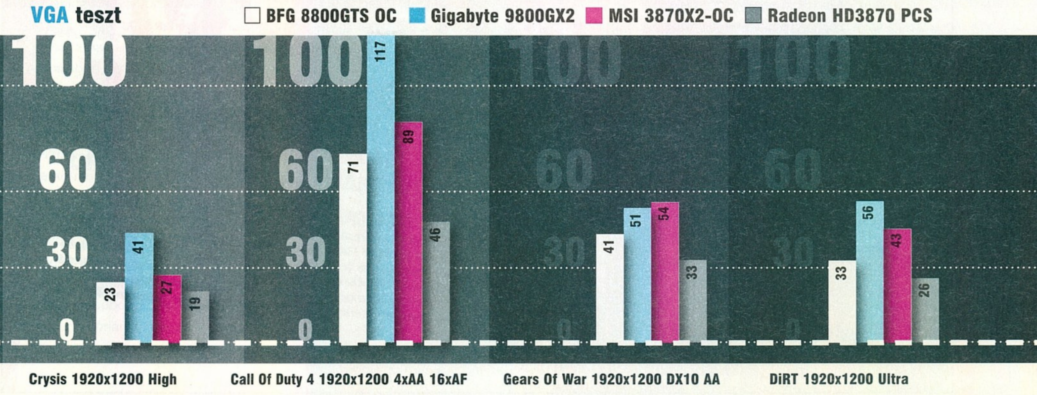
A laikusok nem állnak meg egy kérdésnél, így rögtön jön a következő: biztos, hogy erre a kártyára vártunk? Biztos, hogy erre TÉNYLEG szükség van? A válasz borzasztó egyszerű: nem, nem erre a kártyára vártunk és nincs is rá szükségünk. Erre a kártyára az nVidia cég jóérzésének van szüksége, hiszen jelenleg nem ők gyártják az egy VGA-nak eladható ter-

mékek közül a leggyorsabbat, kvázi folt esett a büszkeségükön, valamivel vissza kell vágni (jelenleg ők ezzel tudnak). Aki kicsit is kompetens a témában az tudja, hogy két 8800GTS valamivel olcsóbban beszerezhető, mint egy 9800GX2, ráadásul sebességben gyakorlatilag elhanyagolható a különbség (sőt a GTS-ek még lehet gyorsabbak is). Persze ha a „rendes" SLI-s megoldás mellett döntenénk, akkor le kellene mondanunk egy rakás problémáról, ami hogy nézne már ki? Melyek is ezek a problémák? Először is a 9800GX2 magától értetődően két tápcsatlakozót kapott, csakúgy, mint minden dualGPU-s videokártya, köztük a Radeon HD3870X2 is. Az egyik egy hattűs, a másik egy nyolctűs madáretető, és itt jön az igazi probléma. Amíg a Radeon elindul két darab hattűs tápcsatlakozóval, addig a GX2 bizony megköveteli a 6+8-at, két hatossal ő köszöni szépen, inkább csak visít, de nem ad képet. Az egészben az a legszebb, hogy a gép ezalatt teljesen működőképesnek hat, hiszen felvillannak a LED-ek és a bootolás is elkezdődik. Egy szó, mint száz: alaposan nézzünk körül tápegységek terén, ha ilyen szörnyetegre vágyunk, mert könnyen pórul járhatunk. Másik probléma, amely gyakorlatilag az összes ilyen kártyát érinti a rendelkezésre álló kimenetek száma. Egy hagyományos SLI-s megoldásnál 2x2, tehát 4 kijelző bekötésére van lehetőségünk, míg egy dualGPU-s megoldásnál mindössze kettőre. Annyi változás történt, hogy eldönthetjük, hogy ez a kettő DVI-DVI illetve DVI-HDMI kimeneten kommunikáljon a kijelzővel. Harmadik és egyben legáltalánosabb probléma a kártya mérete, amely megegyezik a GeForce 8800GTX-szel, tehát közel 30 cm hosszú. Negyedik probléma lehet még a hőtermelés, mert bár tesztünkben egyszer sem ment a GPU-k hőmérséklete 85 fok fölé, azért a ventilátornak Crysis közben már nagyon megjött a hangja (zárt házban, tesztasztalon nem), így csendmániások kerüljék.

Szép lassan elérkeztünk az ötödik problémához is, ez pedig maga a hűtő. Egy normál kártyán – ha nem tetszik a gyári hűtő hangja, színe, formája vagy nincs rajta Hello Kitty-s matrica – akkor egy mozdulattal lekaphatjuk és az aktuális Zalman, Thermalright, Arctic Cooling slágertermékeket tehetjük a helyére. Nem úgy, mint a kétmagos kártyáknál, ugyanis náluk speciális, direkt erre a célra kialakított hűtőrendszereket kapunk, cseréjük nem lehetséges. Van mindazonáltal egyetlen egy előnyük a két grafikus magot tartalmazó VGA-nak, mégpedig az, hogy a GPU-k közti kommunikációt nem az alaplapi chipset, hanem a VGA-n található külön chip végzi, így nem kell se SLI-s, se CrossFire-ös lap ezek használatához.

SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN (ACT II.)

A teszt előtt beszereztünk egy 620W-os Corsair tápot, na nem a fogyasztás miatt, csak be akartuk magunkat biztosítani a tápcsatlakozókat illetően. Tápegységből egyébként elegendő egy minőségibb 450-500W-os a 9800GX2-höz abban az esetben, ha nincs egynél több merevlemezünk és négymagos processzort sem használunk. Meghajtóprogramokból az elérhető legfrissebbeket használtuk (Forceware 174.53, Catalyst 8.3), a driverben a minőségi csúszkát a legjobb minőségre állítottuk, a szűrőket alkalmazásvezérelten hagytuk. A Bioshock egy különös játék, mert ugyanarra az Unreal Engine 3-ra épül, mint az UT3 vagy a Gears Of War, mégsem tudtuk működésre bírni az SLI-t, pedig külföldi tesztekben rendre működött. A táblázatban és a grafikonokon láthatók a konkrét eredmények, külön érdekességnek beletettünk egy GeForce 8800GTS-t és egy Radeon HD 3870-et is, hogy lássuk az eltérést az egy- és kétkártyás rendszerek között.



Jól látható, hogy ahol nem működött a GX2-őn illetve az X2-őn a második mag, ott az egy GPU-t tartalmazó kártyák teljesítményét hozták, szerencsére erre a GeForce esetén egyszer, a Radeon esetén kétszer került csak sor. Érdemes a számokat is alaposan összehasonlítani, ugyanis kitűnik, hogy a CrossFire hatásfoka jobb az SLI-nél általában, viszont az SLI több helyen működik, ami nagyon nem mindegy. Crysisban furcsa módon a Radeon nem sokat gyorsult, valamiért a High és Very High beállítások nem fekszenek neki, pedig Mediumban közel duplájára nőtt az eredmény a sima HD3870-hez képest, csak hát ki játszik egy 100 ezer forintos kártyával közepes részletességgel...

KIÉ A KORONA?

Az eredményhirdetés sokkal nehezebb, mint az elsőre látszik. A táblázat ugyan nem tartalmazza a kiskereskedelmi árakat (ez a nyomdai átfutás miatt van így), de jelenleg (március vége) a Radeon HD 3870X2-höz 98 ezer forintért, míg a GeForce 9800GX2-höz 132 ezer forintért lehet hozzájutni. Ez a különbözet nagyjából egy Radeon HD 3870 ára. Nem véletlenül hozzuk fel ezt a témát, ugyanis a CrossFireX technológiának köszönhetően lehetőség van nem csak kettő, hanem három, illetve négy Radeon HD 3xxx alapú kártya összekötésére is és külföldi barátaink megnézték mennyivel gyorsul egy HD 3870X2 plusz egy HD3870-től. Az eredmény elgondolkodtató. A fizikailag harmadik Radeon mag néha többet gyorsított a rendszeren, mint az X2-őn lévő második, de minimum azt a hatásfokot hozta (ahol működött maga a CrossFire technológia). Így viszont már gyorsabb megoldásnak bizonyul a háromkártyás CFX rendszer, mint egy 9800GX2 önmagában, igaz ilyenkor már brutális fogyasztási mutatóval állunk szemben, tehát az árkülönbözet a villanyszámlákon előbb-utóbb vissza fog köszönni, de kétség kívül közel azonos pénzért nagyobb teljesítményt kapunk. Más kérdés, hogy jelenleg csak az AMD Spider platformja kínál CrossFireX lehetőséget, így az előny rögtön átcsapott hátrányba, hiszen a Phenom processzorokkal még magas felbontásban is könnyen CPU limitált helyzetbe kerülhetünk.

A rövid CrossFireX-es kitérő után jöjjön a száraz eredményhirdetés. A GeForce 9800GX2 jelenleg a leggyorsabb (kétmagos) videokártya a piacon, a legtöbb játékban nagyobb teljesítményre képes, mint ellenlábasa, aki viszont 25%-kal olcsóbb nála, ez nagyjából megfelel a két kártya közti teljesítménybeli különbségnek. A GeForce-hoz speciális csatlakozóval rendelkező tápegység kell, a Radeon viszont többet fogyaszt. Mindkettő előállítható két normál kártya párba kötésével, így végeredményben egyiket sem tudjuk ajánlani, de aki pénzt nem kímélve a leggyorsabb megoldásra utazik, annak a GeForce 9800GX2 az ajánlott. Aki költséghatékonyabban gondolkodik, annak érdemes elgondolkodnia egy GeForce 8800GTS SLI-n, de még inkább egy GeForce 9600GT SLI-n (ár/teljesítményben utóbbi a nyerőbb).

Műszaki adatok	BFG 8800GTS OC	Gigabyte 9800 GX2	MSI 3870X2-OC	Powercolor Radeon HD 3870 PCS
Egyesített shaderek száma	128	2x128	2x320	320
Shaderek órajele	1675 MHz	2x1500 MHz	2x850 MHz	800 MHz
Grafikus mag órajele	675 MHz	2x600 MHz	2x850 MHz	800 MHz
Gyártástechnológia	65 nm	65 nm	55 nm	55 nm
Memória órajele	1945 MHz	2x2000 MHz	2x1800 MHz	2340 MHz
Memória mérete	512 MB	2x512 MB	2x512 MB	512 MB
Memória sávszélesség	62,2 GB/s	2x64 GB/s	2x57,6 GB/s	74,9 GB/s
ROP egységek száma	16	2x16	2x16	16
Textúrázók száma	64/64	2x64/2x64	2x32/2x16	32/16

MobilJátékok

irta · LtB

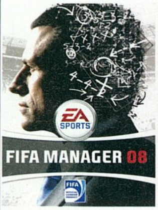
A The Sims 2 Hajótöröttek címe szinte mindent elárul, a sorozat rajongóinak bevezetésképpen talán nem is kell többet mondanunk... Ha valakinek túl békés lenne az előző ajánlatunk, akkor azért jut egy kis kaszabolás mostanra is (az előző havi „hentelős" különkiadás után), mégpedig az Orcs & Elves II keretein belül. E havi harmadik alanyunkat, a FIFA Manager 08-at pedig elsősorban remek memóriával megáldott focirajongóknak tudjuk ajánlani, alább kiderül hogy miért.

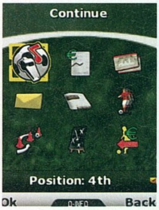
FIFA MANAGER 08

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 7/10

Mobilon valójában lényegesen kényelmesebb lassabb menetű focimenedzser játékot játszani, mint a valódi focit szimuláló darabokat. Ezt figyelembe véve talán nem nagy meglepetés, hogy az EA menedzser sorozata is tiszteletét teszi hőn szeretett készülékünkön.

Minden bizonnyal az egyik első dolog, ami szemet szúr, hogy igen nagy hangsúlyt kapott a kezelőfelület mobilra történő átültetése, a végeredmény egy kicsit még hasonlít is a gyakran használt 3x3 ikonos telefonmenüre. No persze nem kell félni, az egyes almenükben már takaros táblázatokba vannak szedve az információk, legyen akár szó a csapatunk pénzügyi helyzetéről, vagy a kezdőcsapat beállításáról. Ezt egyébként némileg nehezíti, hogy az egyes játékosok adatait a bal iránygomb meg-





nyomásával kapjuk meg, így több csapattag összehasonlítása nincs közvetlen mód, csak a memóriánkra hagyatkozhatunk. Minden hétre beállíthatunk két területet, melyen erősödni kell a csapatnak – e téren egyébként üzenetek formájában a segédedző is tanácsokat ad minden meccs után.

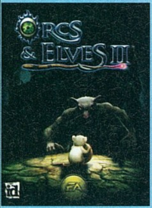
A mérkőzések során egy kicsit a régi rádióközvetítések hangulata elevenedik fel, hiszen csak a kommentátor szavait látjuk, valamint, hogy éppen melyik térfélen jár a labda. A formáció váltásához és a cserék elvégzéséhez automatán szünetelteti magát a játék. Szükség is van erre, mert a csereképernyőn nem látjuk a játékosok fáradságát, ezt csak egy másik menüben tünteti fel a program, így megint a memóriánkra vagyunk utalva.

ORCS & ELVES II

Fejlesztő: Fountainhead Ent. Értékelés: 9/10

Klasszikus, nyugati jellegű szerepjátékok terén technikailag az Orcs & Elves első része óta hiány van mobilon, így nem csoda, hogy kiéhezve vettettem magam a folytatásra. Így elöljáróban nyugodtan elmondhatom, csalódásra nem adott okot.

Hősünk Valin, a szokásos nemes céllal: megmenteni a faluját a végső pusztulástól. Ám ennek érdekében jó tolvajhoz méltóan gyorsan el is lopja az előző rész hősének beszélő varázsbotját, hiszen az lényegesen megkönnyítené a dolgát. Így hozzá is jutunk első társunkhoz a kalandozásokhoz, bár eleinte nem túl segítőkész. Némi gyaloglás után a törpe városban hozzájutunk Bob-hoz, az egérhez. Az így teljessé vált csapattal már senki sem állhat utunkba, de azért elég sokan próbálkoznak. A



szörnyek listája igen terjedelmes, a szokásos csontvázak és vérpatkányok után jóval egzotikusabb lényekkel is megküzdhetünk, nem beszélve a négy főszörnyről. Eleinte a tolvajokra jellemző tőr a legfőbb konfliktusrendező eszközünk, egy bottal kiegészülve, de később természetesen több fegyver és varázslat is a rendelkezésünkre áll. A tolvaj foglalkozáshoz kapcsolódnak az új tevékenységek is, hátba döfhetjük ellenfeleinket, zárakat törhetünk, de a zsebmetszés sem esik nehezünkre.

A grafika már az előző részben is kiváló volt, de most még tovább csiszolták, ráadásul a sebességre továbbra sem lehet panasz. A kellemes történet során néha elszakad a kamera a hős szemszögétől és rövid átvezető mozikat csodálhatunk meg. Összegészében elmondható, hogy sokkal kiforrottabb játékot kaptunk a második résszel.

THE SIMS 2 Hajótöröttek

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 8/10

A hajótörést szenvedők élete mindig nehéz és keserves, legalábbis így ábrázolták általában az e témát felölelő könyvek és filmek többsége. A Sims sorozat nem a borús hangvételéről híres, így végre megismerhetjük egy ilyen katasztrófa pozitív oldalát is.

Miután a parton találjuk magunkat, mi is lehetne fontosabb, mint meghúznunk magunkat valahol az éjszakára. Egy kellemes szundítás után neki is láthatunk a sziget felfedezésének, így hamar bele is botlunk néhány túlélőbe. A végrehajtandó feladatok javát tőlük kapjuk, cserébe egy-egy szívességgel honorálják tevékenységünket. A gyűjtögető életmód komoly szerepet kap, hiszen ételre és nyersanyagokra

szükség van, ha komfortosabbá akarjuk tenni életünket. A fák banánnal és kókusszal szolgálnak, míg a földön pálmalevéltől kezdve partra sodort fáig rengeteg minden találhatunk, ezekből társaink készítenek használati tárgyakat számunkra. Természetesen a testi szükségletek mellett a szociális kapcsolatokat is ápolni kell a szigeten lévőkkel, valamint nem árt néha játszanunk velük részben saját szórakoztatásunkra, részben az ezért járó jutalmakért.

A felfedezhető terület igen nagy, de csak apránként kapjuk meg, ahogy haladunk a feladatainkkal. A térkép segítségével ugrálhatunk is a pályarészek között, ezzel rengeteg gyaloglás megspórolva az egyébként rendkívül igényesen megrajzolt helyszíneken. Sok és változatos lehetőséget sikerült belezsúfolni a mobil verzióba, így nem sok érv szól e kellemes hajótörés ellen.

H.A.G.

írta · Joshua

A Surface egyelőre megmarad a sík felületnél, de a pletykák szerint gömb alapú megoldás is készül

APPLE VS. MICROSOFT

Csak a felszínt karcolgatják?

Ó, az örök csata, a fény és a sötétség harca, Jedik vs. Sithek. A legújabb hadszíntér az „alternatív" input technológiák területe, ahol Jobs Jedi mester nemrég új fegyvereket vetett harcba.

Tény: az Apple iPhone (és most már a MacBook Air) egyik leglenyűgözőbb képessége kétségkívül a gesztus-alapú (vagy a geek zsargonnal élve: multitouch) adatbevitel. Tudjátok: ujjak lazán a tapipadon, nagyítás & kicsinyítés, drag & drop és társai, egér, billentyűzet száműzve. Eddig minden rendben, gratulálunk Apple, derék iparosmunka. A probléma megint ott kezdődik, amikor azt akarjátok elhitetni velünk, hogy ez új, és tőletek származik. Milyen kár, hogy ilyesfajta, gesztus-alapú adatbevitelre képes eszköz már hosszú évek óta létezik – pl. a gonosz Sitheknél, vagyis a Microsoftnál... Jobs, vagy valamelyik szekundánsa meg valószínűleg a redmondiak egy promóciós videójáról vette az ötletet... Más kérdés, hogy a Windows hagyományos desktop verzióival a piacot rövid pórázon tartó Bill Gates és társai nem feltétlenül érdekeltek egy ilyen földcsuszamlásszerű változásokat elindító technológia gyors elterjesztésében.

Ettől független a Microsoft 2001-ben (vagyis a hasonló alapokra építkező, ugyancsak MS fejlesztésű Tablet PC-vel egy időben) debütált, Surface névre hallgató technológiája funkciókban sokkal gazdagabbnak, és látványosabbnak tűnik, mint az Apple változata, a méretekről nem is szólva: előbbi egy 30 inches, érintésérzékeny kijelző egészét használja munkafelületként, utóbbi meg néhány négyzetcentimétert. Aki nem hiszi, az rövid úton linkelje magát a www.microsoft.com/surface weboldalra, ahol olyan bemutató anyagokat láthat, amitől megfelelő előzetes fixáció híján egészen biztosan leesik az álla.

Millió számra eladott termék mégis az Apple bélyegéből van a Microsoft multifunkciós, digitális lepedője helyett, aminek az elsődleges oka, hogy az MS mára akkora, de akkora méreteket öltött, hogy valószínűleg még a vezér, Steve Ballmer sem tudja, mit csinál a vállalat megszámlálhatatlanul sok keze. Így történhetett meg, hogy a Surfacet jelenleg kizárólag célfeladatokra (konkrétan szállodai, reptéri, kaszinói, bolti felhasználásra) szánják, ahelyett, hogy fuzionáltatnák mondjuk a Tablet PC és az ultra mobil eszközök előnyeit kombináló Origami vonallal – egy minden fronton bevethető terméket hozva létre. Így aztán az Apple-nek lehetősége volt divatos szóval élve catch-upot játszania, sőt, nem-hivatalosan immár egyenesen azzal fenyegetik a nagyérdeműt, hogy jön a felhizlalt iPhone (vagy más megközelítésből: a Newton 2), notebookokat megszégyenítő képességekkel, multitouch-csal, OSX-nek mondott (persze valójában Linux) operációs rendszerrel, ügyesen átdesignolt (persze valójában külső fejlesztésű) alkalmazásokkal.

Hogy mit tesz ez ellen a Microsoft? Egyelőre nem sokat, hacsak a gömb-alakú (!?) Surface komputerrel való riogatást, vagy a világ legnagyobb OEM mobiltelefon gyártójával, a tajvani HTC-vel közösen fejlesztett „Touch" névre hallgató, Windows Mobile operációs rendszert futtató, „iPhone-killer" okostelefon bejelentését nem tekintjük hatékony ellenlépésnek. Azonban ezzel a látszólag okos húzásával a redmondiak valójában átengedik a kezdeményezést az Apple-nek, hiszen a saját pályájukon akarják csocsóban megverni a már biztos pozíciókat birtokló Jobsékat... ahelyett, hogy a Surface előtérbe tolásával inkább nagypályás focit játszanának, és egy olyan új piaci szegmenst kreálnának maguknak, amihez az Apple-nek – legalábbis jelenleg – nincs hozzáférése.

APPLE VS. MEIZU

Sic transit gloria mundi

Webes infocsatornákban exponenciálisan gyorsulva járta be a világot a hír, miszerint a német rendőrség rövid tanakodás után bezáratta a hannoveri Cebiten kiállító kínai Meizu standját, halmazati büntetésként pedig el is kobozta a cég által gyártott és az IT teuton fellegvárában szemlére tett eszközöket. A szigorúság oka állítólag abban rejlett, hogy tehetséges mandarinjaink MiniOne (illetve M8) névre hallgató okostelefonja túlságosan hasonlított – az asszimilációra

hajlamos elmék által csak kulturális fenoménként definiált – Apple iPhone-ra. Innentől az események mondhatni a megszokott mederben folytak: cupertinói példaképeink, és megszámlálhatatlan sokaságban tenyésző szorgos bértollnokaik késedelem nélkül üdvözölték a döntést, mondván ez így helyes, hiszen mivé lenne ez az (amúgy tisztességes!) iparág, ha mindenki kedvére, stb. stb.

Részünkről némiképp árnyaltabban fogalmaznánk: másolni ugyan nem szép dolog, de erről néha Steve Jobs Apple-vezér is nagyvonalúan megfeledkezik, lévén annak idején úgy „vette kölcsön" Alan Kaytől és a Xerox PARC kutatólaboratóriumtól a grafikus felhasználói interfész ötletét (ami ugyebár az egész Mac OS sava-borsa), majd később a Newton alapkoncepcióját adó, érintőképernyős adatbeviteli technológiát, hogy „elfelejtett" fizetni érte. Igaz, akkoriban még nem volt szokás szabadalmi pereket akasztani mások nyakába (sem rájuk küldeni a rendőrséget), így a GUI-t jól hasznosító Apple háziszámítógépek és a Newton kéziszámítógép megjelenésekor fent nevezett IT pionír és társai inkább őszintén örültek, hogy valaki ügyesen építkezik az általuk lefektetett alapokra, mintsem a bírósághoz rohantak volna. Aki kételkedne a fenti kis történet hitelességében, azok kedvéért következzék egy rövid visszaemlékezés, egyenest az isteni Steve tollából: „...valójában három dolgot mutattak meg nekem (Alan Kayek – a szerző megjegyzése). De engem annyira lenyűgözött az első, hogy nem is igazán vettem észre a másik kettőt. Ez utóbbiak egyike az objektum orientált programozás volt, de én szinte meg sem láttam. A másik egy hálózatba kötött komputer rendszer volt... több mint száz Alto komputerük volt, mind hálózatba kötve, és e-mailt használtak, stb. stb., de ezek felett is elsiklottam. A figyelmemet ugyanis teljesen lekötötte a legelső dolog, amit mutattak nekem, ami nem volt más, mint a grafikus felhasználói interfész (Graphical User Interface – GUI). Úgy gondoltam, hogy ez a legjobb dolog, amit egész addigi életemben láttam."

Na, mára ennyit a pre-Mac OS innovatív gyökereiről. Megjegyzem a Jobs által „észre sem vett", „hálózatba kötött komputer rendszer" egy teljesen funkcionális, Ethernet-alapú hálózat (!) volt – mindez 1976-ban!

A MiniOne kálváriájához visszakanyarodva: mint végül kiderült, az Apple ügyvédeinek korai volt inni a medve bőrére, mert a Meizut nem az iPhone „másolása" miatt meszelték el, hanem azért, mert elfelejtette megfizetni az mp3 technológia használata után járó licencdíjat a feltaláló Fraunhofer Intézetnek (amely nem mellesleg német). Őszintén szólva, nem is igazán lett volna védhető, hogy egy Windows CE-alapú (!) eszközt egyes külső jegyek hasonlósága alapján betiltottak volna. Ilyen alapon ugyanis mindenki – élen az Apple-lel – kivonulhatna a gyártásból, vagy fizethetne jogdíjat először is a Xeroxnak, aztán pl. a Palmnak, mivel annak idején ők álltak elő elsőként a digitális asszisztensek talán legcélszerűbb formájával (a funkcionalitásról nem is szólva). S persze Kaynek is legalább egyszeres (de inkább többszörös) milliárdosnak kellene lennie (megsúgom: nem az, „csak" tanít, nem túl sok pénzért).

Azok pedig, akik az ilyesfajta afférok után is úgy gondolják, hogy a fehér plasztik előbbre való a szürkénél, meg nyugodtan csodálkozzanak rá újként azokra a „kölcsönvett" ideákra, amit az Apple és az ő tehetséges vezére olyan szépen tud fényezni – sajátjaként.

MOBILFÓNIA 2008. március

Spammerek és fürdőzők

Most pedig következzék néhány rövidebb, mobilos hír. Ezek közül is az élre kívánkozik az, miszerint a kínai mobilosok életét megkeserítő, kéretlen sms-szemét áradat 80 százalékáért egyetlen cég, konkrétan a Focus Wireless tehető felelőssé. A szorgalmas kínai spammerek, akiknek még arra is kiterjedt a figyelmük, hogy a felelősségre vonás megnehezítése végett vállalatukat az USA-ban jegyeztessék be, nem kevesebb, mint 200 millió kéretlen sms-t küldenek el naponta. Ezzel a teljesítményükkel amúgy elég alaposan rávernek a sorban következő virtuális szemetelőre, aki kénytelen beérni napi 30 millió sms éterbe lődözésével. A csattanó: lehet, hogy a felhasználók nem kérnek belőle, de a piac cápái igenis szeretik a spammereket, „hőseink" bevétele ugyanis évi 400 százalékos üzemben bővül indulásuk óta.

Végezetül egy szintén kihagyhatatlan infomorzsa: a japán mobiltelefonosok több mint fele a fürdőkádba is magával viszi a készüléket. Ehhez pedig már mi sem tudunk mit hozzáfűzni...

Hardvermentőöv

írta . Horváth Patrik

KONFIG KÉRDÉS

Csá Patrik!
Már 5 éve várok egy új gépre és most eljött az idő. Összeraktam egy konfigot, ami a következő:
MSI P35 Platinum alaplap, CORSAIR DDR2 2x1024MB 800MHz TWIN2X C4DHX memória, Western Digital SE 320GB 16MB SATA2 WD3200KS/AAKS HDD, és egy DVD RW Sony NEC AD-7191S Optiarc bulk black.
Ahogy észrevetted a konfigban nincs grafikus kártya és proci. Az első kérdésem az lenne, hogy milyen processzort vegyek a gépbe? Én egy Intel Core 2 Duo E6750 2.6GHz BOX 775 4MB dualra gondoltam, de nem tudom, hogy ez meddig fogja bírni a stresszt. Esetleg várjam meg a négymagos procik árcsökkenését, és tegyek bele egy olyat?
A második kérdésem az a grafikus kártya. Én egy ASUS GeForce EN8800GT 512MB TOP G HTDP PCX-re gondoltam, de találtam egy másik kártyát, ami GAINWARD 9016 GF8800GT GS 1GB TV DD PCX. A kérdésem az, hogy megérie az 1 GB-os, ami 1900 Mhz-es és core 650 Mhz-es, vagy inkább az 512 MB-os, de az 2 Ghz-es és core 700 Mhz, sajnos erre 100 napot kell várni, de ha kell kivárom.
A processzorra és a grafikus kártyára együtt kb. 120 ezrem lenne.
Kérlek segíts, nagyon sürgős lenne!
A választ előre is köszönöm!
Fehértoll

Kedves Gábor!
Az E6750 egy nagyon jó processzor, mégis inkább az E8200-at javasolnám helyette, mivel az árkülönbözet elenyésző, de utóbbi már az új 45 nm-es gyártástechnológiával készül, tuningban jobban muzsikál és 6 MB másodlagos cache memóriája van. Négymagos processzor vásárlását nem ajánlom, ha az elsődleges felhasználási terület a játék lesz (nem használja még gyakorlatilag semmi a másik két magot). Videokártyából én inkább egyiket se választanám. Mivel írtad, hogy 120 ezer forintod lenne procira és VGA-ra, így a 42 ezres E8200 mellé simán befér egy Asus vagy XFX 8800GTX, hiszen bruttó 70 ezer forint alatt már elérhetők, nézz körül az internetes áruházakban. Amennyiben nem szánsz ennyit a projektre, úgy a séf ajánlata egy 9600GT.

VGA VÁSÁRLÁS

Sziasztok! Először is a gépem konfigja: Asus alaplap PCI-E, 3.0GHz Intel P4 Processzor, ATI Radeon X550 VGA kártya, 1024GB DDR2 800Mhz RAM, 300W tápegység, processzoron egy jobb Zalman hűtő.
Szeretnék segítséget kérni tőletek. Most akarok videokártyát venni, és már ki is néztem egy Inno 3D GeForce 8600GT-t. Szerintetek megéri ebbe a konfigba beletolni egy ilyen VGA-t, vagy inkább frissítsem a konfigot? Ezt az egészet most úgy képzelném el, hogy kb. 40-50 ropiból ki tudjam hozni akkor ha valami új cuccot kellene vennem a gépembe. VGA-ra meg olyan 25-30 ezret szánnék. A gépet egyébként netezésre, játékra, ritkán filmnézésre használom. Válaszotokat előre is köszönöm! Üdvözlettel: DANI

Kedves Dani!
A processzorod már nem elég erős a mai játékokhoz, ahogy egy 8600GT sem számít életbiztosításnak lassan. Gyakorlatilag, ha gépet cserélsz, el kellene adnod a CPU-t és az alaplapot is, 30 ezer forintért már kaphatsz egy olcsó kétmagos processzort (akár Intel, akár AMD) és hozzá passzoló alaplapot. Valószínűleg a memóriáidat nem kell cserélni, videokártyának pedig én vagy egy 14 ezer forint körüli Sapphire Radeon HD2600Pro-t ajánlanék vagy ha feljebb megyünk árban, akkor egy GeForce 9600GT-t (~38-40 ezer forint), a kettő között szerintem egyik kártya sem éri meg az árát.

KONFIG FRISSÍTÉS

Hali!
Segítséget szeretnék kérni a gépem frissítéséhez. A jelenlegi konfigom:
proci: Intel Pentium 4 3000 Mhz, 2GB DDR2-es memória és az alaplap MSI P4N SLI és egy ASUS X800-as videokártya. Szeretném kicserélni most a videokártyát az új 8800GTS-re, de nem tudom, ezen összejönne-e. Tudom, hogy valamilyen szinten visszafogja a jelenlegi konfig, de valamivel később szeretném a többit is cserélni. Légyszi ha valamit mindenképp cserélni kell, mit tudnátok ajánlani? Javarészt játékokra kéne úgy, hogy még egy ideig ne kelljen belehalnom a tesztképeken látott grafika miatt :P Előre is köszi. Dávid

Kedves Dávid!
Sajnos a jelenlegi alaplapodba sokkal jobb procit nem fogsz tudni tenni, így a 8800GTS gyakorlatilag felesleges vétel, mert borzasztóan visszafogná a Pentium 4. Ellenben ha megengedsz egy tanácsot: én inkább vennék egy olcsó, de megbízható P35-ös alaplapot egy Intel Dual Core processzorral és a GTS helyett vennék egy lényegesen olcsóbb GeForce 9600GT-t, amely valamivel ugyan lassabb, de nem sokkal. Így összességében erősebb géped lenne, mintha megvennéd a mostani konfigodba a 8800GTS-t.

KONFIG

Üdvözlet!
Számítógép bővítés/csere kapcsán szeretnék tanácsot kérni. A jelenlegi gépem eljutott arra a szintre, mikor már (szerintem) nem érdemes költeni rá.
Asrock P4V88 S478, AGP alaplap
Intel P4 2,4GHz Prescott processzor
Biostar 6800 XT 512mb videokártya
2*512 Mb DDR 400MHz memória
Maxtor 40Gb Ultra-ATA
Samsung 160Gb SataII
LG GSA-4160B DVD író
400W „noname" táp.

A következő alkatrészek megvételére gondoltam:
Asus P5K SE alaplap
2*1Gb Kingmax DDR2/1066 memória
Core 2 Duo 2,66GHz (E6750) processzor
A videokártyát illetően nem tudok dönteni. Gigabyte 8600 GT 512Mb DDR2 vagy Gigabyte 8600 GT 256 Mb DDR3. A több memória vagy a

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Általános TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

gyorsabb a jobb, ill. aktív vagy passzív hűtés? A többi „összetevőt" a régi gépből szeretném felhasználni, bár a táp lehet, hogy kevés lesz. Véleményed szerint megfelelő összeállítás ez egy játékgéphez? Segítségedet előre is köszönöm! Üdv.! Máté Zoltán.

Kedves Zoltán!

A régi géped tényleg eljutott arra a szintre, amikor már nem érdemes rákölteni, mert nem éri meg. A táp kérdésében nem tudok egyértelmű választ adni, mert egy noname 400W-os verzió attól függetlenül, hogy nem ismert a márkája még működhet minden rendellenesség nélkül, én biztos nem bíznék rá egy több százezres gépet egy 5 ezer forintos tápra, szerintem egy minimális ráfordítással érdemes lecserélni egy 400W-os Chieftecre (~8-9 ezer forint). Alaplapból én nem biztos, hogy Asust vennék, a Gigabyte P35-ös deszkái szerintem jobbak, árban semmivel nem drágábbak (sőt). 8600GT-t nem vennék már játékra, viszont ahhoz, hogy egy erősebb VGA-ra fussa a következőképpen alakítanám át a konfigot. Az 1066-os RAM-ok feleslegesek, elég egy darab 2 GB-os 800 MHz-es modul (2-3 ezer forint spórolás máris). Prociból én egy E4500-at vennék, ez kapásból legalább 10 ezer forinttal olcsóbb. Ezt a 12-13 ezer forintot hozzá téve egy 8600GT árához visítva, de kijön a legolcsóbb GeForce 9600GT ára, ami 512 megás és hülyére veri a 8600GT-t. Én nagyjából így csinálnám.

CRYSIS

S.O.S

Mindjárt elmagyarázom, mire ez a nagy felindulás, ugyanis a fenti segélykérő jelzés sajnos jogos. Tudjátok (illetve nem tudjátok) nem régen sort kerítettem rá, hogy a régi, lehasznált masinát egy vadiúj „királyságra" cseréljem. Mondhatom, még az egészen apró címleteket is elő kellet halászni, a fizetőképesség érdekében. De sebaj. Megérte. Ezek után kb. a fejem tetején találtam meg a szám szélét. Feltelepítettem a Vista business változatát, és kipróbáltam a dx10-et a Crysis segítségével. Az eddigiek azért nem számítanak olyan nagy pechnek, de a „java" most jön. Nem adott többet 10-15 fps-nél. Tehát a kérdésem az, hogy mit tegyek – mennyit spóroljak – a Crysis függőséget okozó képi világáért. Szeretnék ezzel a levéllel kicsikarni egy 20 000-30 000Ft körüli megoldást (lehet olcsóbb is), és egy alternatívat (magyarul több pénzbe is kerülhet). Esetleg tuninggal elérhetek vmit? Ja, a mostani konfig: proc.: Intel pentium E6750 2,6GHz; videokártya: Gf 8800gt; táp: Chieftec 500W (ha az SLI mellett voksolnék, ez bírni fogja?); Ram: 3*1 GB Kingmax 800 Mhz; alaplap: Asus P5Kc. A segítséget előre is köszi.

Snowman

Ui. Hasznosnak találnék az újságban egy CDgalaxishoz hasonló hardveres árlistát.

Kedves Snowman!

A Crysis egy különös állatfaj. Étvágya hatalmas és nem tudsz neki elég ennivalót adni – ebbe bele kell törődni. Az 500W-os Chieftec táp elbírná a 8800GT SLI-t, viszont az alaplapod nem támogatja a kétkártyás technológiákat (SLI, CrossFire), így teljesen felesleges lenne beruházni egy másik 8800GT-be. Annyit tudok sajnos csak mondani, hogy a részletességet vedd le közepesre vagy próbáld meg bújni a netet (pl. Tweakguides.com) Crysis optimalizálási útmutatók után keresve. A hardver árlistákkal az a baj, hogy mire megjelenik az újság már nem aktuálisak. A partnereink (pl. Alien Computers) egyébként hirdetnek egy rövidített listával, ők pedig a másfél hetes előrendelési listákból szedik az áraikat, így pont azelőtt adják le listáikat, hogy az újság nyomdába menne. Játékok árai nem változnak naponta/hetente, így azoknál nincs ilyen gond.

GÉPVÁSÁRLÁS

Tisztelt PC Guru!

Már le szeretném cserélni a régi vasamat egy újra.(elnézve a crysis és más gémek gépigényét). **Nos, íme az összeállított konfig:**

Processzor: Athlon 64 X2 AM2 6000+

Alaplap:ASUS P5W DH Deluxe

Memória:OCZ Platinum 800 Dual 2GB

VGA:MSI NX8800GTX 768MB

Nem tudom, egy 400W-os táp elbírja vagy érdemes lecserélni? A többi kellék megvan, csak ezek kellenek! Mi a véleményetek? Ezek ára kb. 210 000 Ft lenne. Ekkora keretből jobb teljesítményt ki lehetne hozni? Van, amit le kéne cserélni?

Üdv: orangen

Ui. Légyszi, ha megoldható tegyetek be az újságba :) de ha nem tesztek be az se baj! Csak válaszoljatok!

Kedves Orangen!

Először is a processzor és az alaplap nem kompatibilis egymással, ráadásul én a P5W DH Deluxe-ot nem ajánlanám megvételre, sajnos eljárt felette az idő, amúgy egy nagyon stabil és kiválóan felszerelt deszkáról beszélünk. Ehhez hasonlóan az AMD A64 X2 6000+t sem tartom jó vételnek a maga 27 ezer forintos árával, a konyhafőnök ajánlata egy Core 2 Duo E8200 lenne egy általad szimpatikusnak vélt Intel P35 chipsetes alaplappal, az OCZ RAM-nál vannak olcsóbbak és jobbak is (pl. Geil Ultra kitek). 400W-os táp helyett inkább egy Corsair VX450-et vennék, VGA-ból pedig az XFX és Asus 8800GTX-ek vannak most piszok jó árban a nagykerekben (kisker árak 70 ezer forint körül mozognak).

MILYEN VGA-T VEGYEK?

Helló PC Guru Team!

Szeretném cserélni a videokártyámat, mert most van rá keret, később nem biztos hogy lesz. Kb. 50e tudok kiadni érte. Olyan kellene, amin van HDMI kimenet + normál Tv kimenet is.

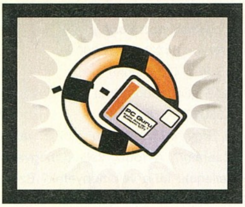
A gépen játszom pl. cod4, és videókkal dolgozom. (A csatolt fájlban vannak a gépem adatai.)

Válaszotokat várom és köszönöm:

Zsolt

Kedves Zsolt!

A Gainward és a Galaxy kínálatában általában mindegyik modellből megtalálható egy HDMI-s válozat, a 8800GT pont lefedi ezt az 50 ezres keretet.



Szoftvermentőöv

írta · Gandalf

VISTA ÉS XP

Hi Guru!

Van a gépemben 2 merevlemez, egy 250 és egy 320 GB-os. Az egyikre az XP-t szeretném telepíteni, a másikra meg a Vistát.

1. Milyen sorrendben rakjam fel, hogy indításkor mindkettőt lehessen választani? Mert még régebben beraktam egy régi merevlemezt a gépbe, és arra felraktam egy vista próbaverziót, de utána csak úgy tudtam újra előszedni az XP-t, hogy kihúztam a régi merevlemezt.

2. Mennyiben tud többet az Ultimate a Home Premiumnál?

Előre is kösz!

Kova

Kedves Kova!

Kezdjük visszafele a válaszokat. A Microsoft egy meglepő módon használható összehasonlító táblázatot rakott ki az alábbi címen: http://www.microsoft.com/hun/windows/products/windowsvista/editions/n/choose.mspx

Ami pedig a telepítést illeti, talán érdemes lenne egy profi bootmendzser programot beállítanod, például ezt: GAG, THE GRAPHICAL BOOT MANAGER, honlap: http://gag.sourceforge.net/

A Honosítóműhely szerint a telepítő csomag magyarított, de a fejlesztői oldal szerint a magyarítást elkezdték ugyan, de még nincs teljesen befejezve. Szerintem azért el fogsz boldogulni vele.

Bootmenedzser alternatívák:
VistaBootPRO 3.3
http://download.chip.eu/hu/download_hu_249114.html

Ranish Partition Manager és XOSL (grafikus bootmenedzser)
http://www.ranish.com/
http://www.ranish.com/part/
http://www.ranish.com/part/xosl.htm

Mivel két vinyód van, és az egyikről az XP-t, a másikról a Vistát bootolod, az egyiket elsődlegesnek kell kijelölni, hogy ott kialakíthass egy testre szabott bootmenüt igényeidnek megfelelően. Azt ajánlom, hogy előbb az XP-t tedd fel a kisebbik merevlemezre, és csak utána a Vistát. Tudtommal van olyan opciója a Vista telepítő csomagnak, hogy megmaradjon mellette az XP is.

Én tehát először készítenék egy boot CD-t a Ranish Partition Managerrel és az XOSL grafikus bootmenedzserrel, és azzal előkészíteném a telepítéshez a két merevlemezt, és utána telepíteném először a kisebbikre az XP-t, a nagyobbikra a Vistát.
Bootmenedzserként a GAG és a VistaBoot Pro is szóba jöhet.

MAC ÉS WINDOWS

Sziasztok!

Bele is kezdek rögtön a közepébe...

Nagyon tetszenek nekem a Mac-gépek. Szeretnék venni nemsokára egy imacet vagy macbookot. Na most ha itt leszek egy ilyen géppel, és nem tetszik a hozzá adott operációs rendszer, akkor van lehetőség arra, hogy Windowst futtassak rajta? Képek alapján teszik, de még sose használtam mást Windowson és DOS-on kívül. Nagyon designos a MAC OSX, meg jobban tetszik a kezelőfelület, mint a Vistáé, de mégiscsak Bill bácsi termékével nőttem fel.

Nagyon hálás lennék a válaszért.

Fity

Kedves Fity!

Négy megoldás közül választhatsz, ha egy imac vagy macbook gép kerül a kezedbe. Az első természetesen az, hogy maradsz a Mac OSX rajta levő változatánál. Szerintem ez lenne az ideális, mert nem jár külön költségekkel, minden más megoldásnál jobban kihasználja a hardver adottságait, valamint stabilabb és biztonságosabb is, mint a Vista vagy az XP.

A második megoldás az lenne, hogy teljesen lecseréled a Mac OSX rendszert és XP-t vagy Vistát telepítesz helyette. Némi trükközéssel, és a Windows licenc és a szükséges Bootcamp szoftver beszerzésével, az alábbi (angol nyelvű) oldalak alapján megteheted:
http://www.macworld.com/article/50374/-2006/04/winmacfaq.html
http://www.apple.com/macosx/features/bootcamp.html

A harmadik megoldás a kettő között áll félúton. Akár egy dualbootos rendszert is kialakíthatsz, hogy módod legyen mind OSX, mind XP alatt dolgoznod. Csak épp újra kell ilyenkor indítani a váltáshoz a gépedet.

A negyedik megoldás azt feltételezi, hogy alapvetően OSX alatt akarsz dolgozni, és csak alkalmilag futtatsz Windowst. Ilyenkor – ha elég memória van a gépedben, – virtuális gépet is igénybe vehetsz. Ez lehet akár a Microsoft Virtual PC for Mac szoftvere (http://www.versiontracker.com/dyn/moreinfo/macosx/1006), akár a VMware Fusion (80 USD), Parallels Desktop (80 USD), vagy egyéb hasonszőrű, Macintosh OSX-re telepíthető rendszer virtualizáló program.

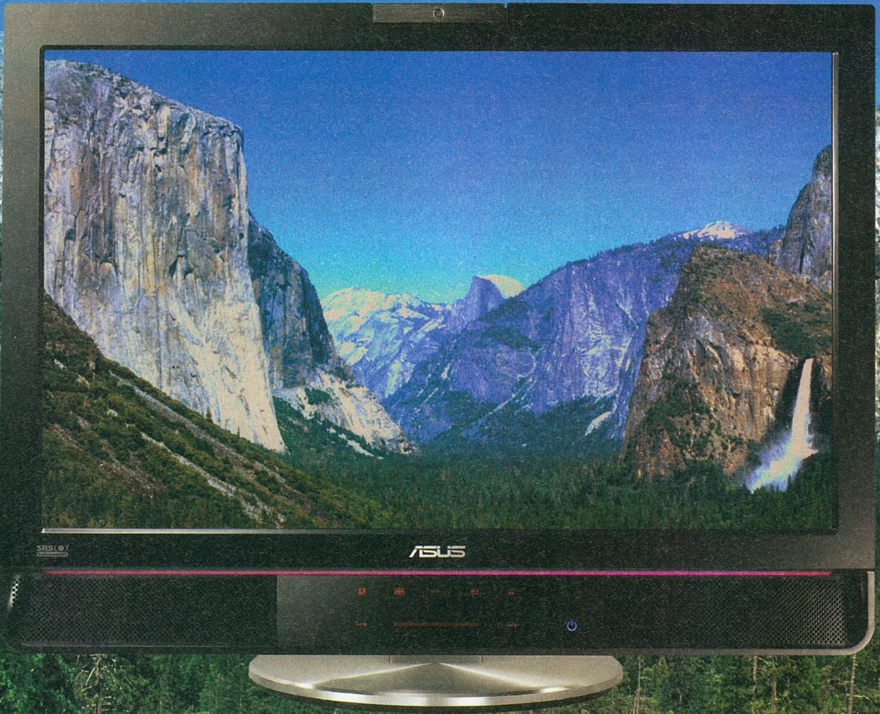
Kérdés persze, hogy mit akarsz használni az új gépen? Irodai csomagnak ott a Microsoft Office, vagy az OpenOffice OSX kiadása, és a legtöbb Windowsos proginak van OSX megfelelője.
Emulátorral DOS ablakot is csinálhatsz (de minek?).

További forrás magyarul:
http://pecs.index.hu/index.php?id=7128
http://techline.hu/kiprobaltuk/20071022_yuuguu.aspx

és angolul:
http://www.wired.com/gadgets/mac/commentary/cultofmac/2006/04/70604

ASUS PG221
15 W-tal dübörgő basszus
6.1 csatornás sztereo hangzás SRS TruSurround XT-vel

*Mindig is azt gondoltam, hogy az ASUS az egyik legjobb alaplapgyártó. Nem csoda hát, hogy LCD monitora, az **ASUS PG221** is lenyűgözött. A 22" LCD monitor számos audio- és videobemenetet kínál, így tökéletesen alkalmas arra, hogy egyedi élményt nyújtó multimédia központot rendezzünk be szobánkban.*



Gazdag multimédiás felszereltség, 1,3 megapixeles webkamera

Az ASUS PG221 beépített, 1,3 megapixeles webkamerával, fülhallgató és mikrofon csatlakozóval rendelkezik, és tökéletes videokonferenciákhoz, azonnali üzenetküldő alkalmazásokhoz.

A monitort használhatjuk az otthoni multimédia-központ kijelzőjeként a sokféle bemeneti lehetőségnek köszönhetően: VGA, DVI, kompozit A/V, S-Video és komponens (YPbPr, max. 1080i/p) bemenet, illetve USB 2.0 port. Csatlakoztatható HD DVD lejátszókhoz, játékkonzolokoz, set top boxokhoz, MP3/CD lejátszókhoz, karaoke boxokhoz, digitális fényképezőgépekhez és kamerákhoz is.

Élethű hanghatás erős basszussal

A PG221 beépített 2.1 csatornás hangszórói 10 W-os előlapi hangszórókat és egy 15 W-os ASUS Power Bass rendszert takarnak. A technológia külön hangszórók nélkül is kiváló hanghatást kínál, így helyet takaríthatunk meg a lakásban. Emellett a PG221 támogatja az SRS TruSurround XT™ technológiát és 6.1 csatornás sztereo háttérhangzást biztosít a még élethűbb hangzásért.

Levrov

írta · Miguel

KEDVES OLVASÓK!

Nos, mivel a múlt hónapban a levrov megújhodását célzó intézkedések – a rendőrök voltak olyan kedvesek, és összeszedték nekem: betörés, személyes szabadság korlátozása, a sajtószabadság megsértése; enyhítő körülmény: Bate mindezt megérdemelte – nem igazán úgy sültek el, ahogy reméltem, szükségem lenne némi bablevesre, nagyobb mennyiségű alkoholra, és egy szappanra (az enyém egy óvatlan pillanatban lepottyant, és akkor úgy tűnt, hogy veszni hagyni a helyes döntés). Addig is, hogy menjen az idő, válaszolok a leveleitekre.

FONTOS KÉRDÉSEK

Hello Zak! (vagy Miguel) **(Ennyire azért nem bonyolult...)**Lenne néhány kérdésem számotokra:

1. Miguel: Tényleg bezártad Zakot a spájzba?
Mi több: a kulcsot is ráfordítottam, aztán lenyeltem (a kulcsot, nem Zakot).
2. Miguel v. Zak: Melyik csatornán volt a túszejtés közvetítése?
Micsoda kérdés, naná, hogy a Mad TV-n.
3. Zak: Jobban van már a csuklód?
Sőt, már a feje sem kell fájjon a sok furcsa kérdés miatt...
4. Miguel v. Zak: Hol található a neten ET:QW magyarítás vagy végigjátszás?
ET:QW végigjátszás? A helyedben ott keresném, ahol a Counter Strike és a Team Fortress leírása is megtalálható (az iróniára kevésbé fogékonyabbak kedvéért: sehol, mer' minek lenne neki. Ez olyan, mintha egy focimeccs végigjátszását keresnéd.)
5. Miguel: A következő számban írtok az UEFA 2008-ról?
Én biztos nem, Darths-ot kéne megkérdezni, de mivel ő mostanában csak olyan játékokkal játszik, amik dobozán nagy betűkkel az áll: „SHIT", vannak kételyeim.
6. Miguel v. Zak: Nem tudod mikor jelenik meg a Hard of to be God?
Hehe, mondom hogy Darths koma a te embered...

Na,csak ennyi kérdésre várom a válaszotokat.

EszeSokls (PGO-n vistásgyerek)

Mit mondhatnék – nomen est omen.

NEM CSAK A HÚSZÉVESEKÉ A VILÁG...

Hogy fogok-e öreg koromban játszani? Nem tudom. Ötvenéves fejjel még olyan messze van az öregség. De ha abból indulok, ki,hogy mindig találok az új játékok között egyet-kettőt, amelyik valamilyen formában megfogja a fantáziámat, akkor igen. Egyszer persze abba fogom hagyni a játékot, ha már egy esetleges szemüveggel sem látom rendesen a monitort, vagy nem találom a megfelelő billentyűket. De ez még igen mesze van (remélem!) ***Blarskerin***

Egyrészt azért raktam be ezt a levelet, mert szerintem ez a helyes hozzáállás, másrészt meg azért, hogy]{redencnek megmutassam: lám, van, aki nála is öregebb, és még mindig aktív. :P

LÁSSUNK MOST EGYET KORUNK NOSTRADAMUSAI KÖZÜL

Hi! Tudom levelem nem kapcsolódik szorosan az e havi témához, de nem bírom magamba tartani a dolgot! Nagy örömötökre és az enyémre is olvasgatom a pár számmal ezelőtti Gurut, abból is a gondolatébresztőt ami arról szól, hogy egyre több az öreg gamer. Rögtön támadt egy vízióm amiben megvadult amcsi politikusok tiltakoznak az új GTA, vagy valami hasonló betiltása miatt mondván, hogy ez rossz hatással van az öregekre és az iskolás mészárlások után már az öregek otthonában is hasonló várható! A vandál járókeretes gyilkos igenis valódi veszély!!! Minden játékot be kéne tiltani az a biztos!!! Szerintem, ha a világ így halad előre a dobozon már nem csak a minimum, de a maximum korhatárt is fel kell majd tűntetni, mert biztos vagyok benne, hogy előbb utóbb egy kedves nagyapó meg fog halni a gép előtt és rögtön a játék lesz a hibás! Egy átlagos doboz (most úgy teszek mintha vennék eredetit) már így is tele van mindenféle figyelmeztetéssel! (kor, epilepszia, ect) Igazából arra szerettem volna kilyukadni, hogy ha a játékosok negyede idős ember, akkor valami elmebeteg előbb-utóbb botrányt fog csinálni belőle és a sátántól fogja eredeztetni a dolgot! (Pedig az a JIT rendszer) Nos király az újság meg ilyenek....**(Ja, köszi, meg ilyenek.)** ***Tamás***

Igazság szerint nem hülyeség, amit mondasz, de ez ellen nem lehet védekezni. Minden kornak megvan a maga ördögi találmánya, és mindig van olyan, aki ezek farvizén evezve próbálkozik révbe érni. Amikor a bakelitlemezek (tudjátok, fekete műanyagkorong, manapság már ritkán látni, ha igen, akkor is táska készül belőle) megjelentek, sokan azt mondták, hogy ez okozza majd a rádiózás halálát. Később ugyanezt elmondták a kazettáról, aztán a CD-lemezről is... Mindig van egy okos, aki „előre figyelmeztet" mindenkit (és nem mellesleg jól meg is él a maga támasztotta botrányból).

Nyerteseink 01.

Az előző hónapban rengeteg nyereményt szedtünk össze nektek és ti nem is voltatok restek írni nekünk, hogy bezsebeljétek a sok-sok nagyszerű (vagy csak kevéssé nagyszerű) játékot. Ahogy az lenni szokott, most következnek a nyertesek, gratulálunk mindenkinek, a nyereményeket postán fogjuk eljuttatni mindenkinek.

PATAPON (PSP)
Molnár Attila - Esztergom
Kovács Árpád - Budapest

DEVIL MAY CRY 4 (PS3)
Veress Attila - Budaörs

LOST ODYSSEY (X360)
Szívós Gábor - Esztergom
Horváth Balázs - Csajág

KINGDOM UNDER FIRE: COD (X360)
Dallos Dániel - Budapest
Farkas Krisztián - Budapest
Uti Marcell - Budapest
Kácsor György - Eger
Minárik Stefan - Budapest

TIMESHIFT (PC)
Péterfi Károly - Zalaegerszeg

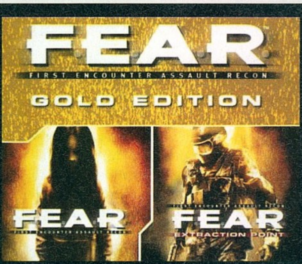
JADE EMPIRE (PC)
Tóth Gergely - Karancsalja

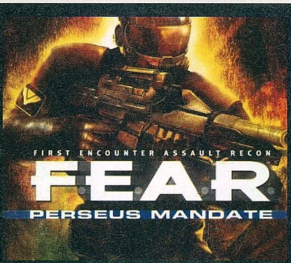
ARMY OF TWO (PS3, X360)
Sándor Katalin - Budapest (PS3)
Schubert Szabolcs - Diósd (X360)

Természetesen ezúttal sem maradtok nyereményjáték nélkül, kicsit nézzetek szét a Levrovban és máris rábukkanhattok a legújabb megnyerhető jóságokra.

Játékozön! NYERJ!

A **CD Projekt** felajánlásában kerül kisorsolásra ez a nagyszerű **F.E.A.R.** pakk, amelyben helyet kapott az eredeti **F.E.A.R. Gold** változata és a **Perseus Mandate** kiegészítő. Ahhoz, hogy ezt a csomagot megnyerhesd, ezúttal sem kell mást tenned, mint küldeni nekünk egy e-mailt a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre, **F.E.A.R.** jeligével. A leveleket **április 28**-ig várjuk és ne felejtsétek el megírni a levélben a pontos postai címeteket. Játékra fel, sok szerencsét kívánunk mindenkinek!





ÁLMOK

Én mindig arról szoktam álmodozni, hogy majd nyugdíjas koromban nem a fotelben ülve fogok rejtvényt fejteni, hanem az asztalra feltett lábbal lövöm a gonoszokat, vagy épp lenyomom versenyben a legjobbakat. **(Én meg arról, hogy egyszer egy eldugott szigeten élhetek, és delfinekkel úszhatok, miközben a feleségem a parton vár rám – de te tudod.)** Nem tudom úgy elképzelni az életemet, hogy könyveket olvasok egész nap **(Ezt nekem most lehet, hogy elintézik, a tárgyaláson kiderül.)**, mert az korántsem olyan élvezetes, mint mondjuk Lara Croft-tal gyilkolni a gorillákat, és a patkányokat. De most gondoljunk bele! Mivel szórakoztak a mostani felnőttek gyerekkorukban? Olvastak... és abbahagyták, amint felnőttek lettek? Nem. Mondjuk, azért vannak olyan felnőttek, akik nem nőttek ki a gyerekkorból. Pl.: a földrajz tanárom mindig le szokott lőni COD-ban, vagy mondjuk a magyar tanáromat mindig le nyomom NFS-ben **(Én is boxolókkal szoktam sakkozni, és sakkozókkal boxolni – tökéletesen megértelek.)**. Majd nézzétek csak meg, hogyha néhány hétig nem gépeztek öreg korotokban, hiányérzetetek lesz, és rögtön leültök a saját kis computeretek elé. Ha a mai technika lett volna 70 ével ezelőtt is, akkor a mai nyugdíjasok nem az unokáiknak kötögetnék a ruhácskákat. ***SpeedKyng***

Igazság szerint én abban bízom, hogy idősebb koromban már tart majd ott a technika, hogy nem „leülnöm" kell majd, ha gépezni akarok, hanem elég lesz egy fémes kattanás a halántékomnál...

A RÖVID ÉLET RECEPTJE

Idegesítő dologról: Engem sok dolog idegesít. Rengeteg mindene fel tudom húzni magam. Példák: idióta autósok az utakon, idióta emberek az utcán, idióta tanárok az egyetemen **(Idióta egyetemisták, esetleg?)**. De leginkább az tud felhúzni, ha valaki bunkó, illetve „poénból" bunkó, csak azért, mert azt hiszi, ettől jó fej. Sőt, utóbbit sokkal jobban utálom, mert a spontán bunkó az úgyis közömbös számomra, de aki azért bunkó, mert haverkodni akar velem, illetve haverom, azt nagyon utálom. Mikor pl. haverok csak azért „k***vaanyázzák" egymást, mert az olyan „nagyfiús", az olyan „poénos", vagy nem tudom, milyen. Még nem fejtettem meg ennek a pszichológiáját. Egyszerűen nem tudom megérteni, miért attól jó fej, vagy nagy haverja valakinek, mert ocsmány jelzőkkel illeti, vagy poénból szidja az anyját. **(Igazad van, te hülye. :))** Ezután a „poénbunkóság" után pedig második dolog, ami legjobban idegesít, ha valakinek a véleményét nem tisztelik. **(Ha a gonoszabbik énemre hallgatok, akkor itt beírom, hogy „Bla-bla-bla", és előveszek egy új levelet – de nem, nehogy nekem felhúzd magad...)** Ugye ezzel sajnos főként fórumokon találkozhatunk, illetve Magyarországon elég gyakran. Pl. nekem tetszik az egyik film, erre az ipse elkezd hőbörögni, hogy „pedig az mekkora szar, te is szar vagy, mert tetszett, hú, keresztre kellene feszíteni" 8D. Vagy egy játékról leírom véleményem, odaragasztom a hatalmas „SZVSZ"-t is, mert már az sem egyértelmű egyesek számára, hogy amit leírok, az a saját véleményem, de ennek ellenére belém köt az illető, hogy mégis mit képzelek, a játékot milliárdok játszák, s amúgy is: elmehetek a p-ba. Szóval ezeken húzom fel magam, de ilyenkor úgy igazán. ***CheAttilaTenebra***

Tévedés, ez nem csak magyar jelenség, bár tény, hogy nálunk nemzeti sport a fikázás (nézd csak meg az autósokat, mikor pirosat kapnak). Hogy egy híres mondást idézzek: a neten vitatkozni olyan, mint felhúzott gatyával könnyíteni magadon – látványos, de megoldásnak nem az igazi. A hozzám hasonló kötözködő barmokat egyszerűen nem kell tudomásul venni, mert ha nincs közönség, nincs előadás sem (lásd még: A trollok etetése és annak veszélyei).

OROSZORSZÁGBÓL, SZERETETTEL

Szia Zak! **(Na jó, engem meg ez idegesít...)** Engem a legjobban az idegesít, hogy miután megveszem a PCG-t és telepítem a gagyi gépemre a teljes játékot, akkor a játék elindul de akadozik, lefagy meg ilyesmi. (Nem a ti hibátok az újság király már egy éve olvasom! :-D) **(Oké, egy pillanatra azt hittem, hogy kénytelen leszek küldeni pár igazán nagydarab és nem túl szószátyár, símaszkos fickót, de ha király az újság, az más. Igor, Pjotr! Vissza!)** Van vmi olcsó AGP videókártyátok, ha igen légyszi válaszoljatok. Hű olvasótok: ***PM***

Első körben mondanám a szokásos szöveget: mi a halált keres ez a levél itt? A második, szintény szokványos szöveg: telepítsd a géped részegységeihez kiadott legújabb meghajtókat. Olcsó AGP-s kártya ügyében (van még drága AGP-s kártya egyáltalán?) sajnos én csak annyit tudok segíteni, hogy a figyelmedbe ajánlom az internet nyújtotta lehetőségeket. Párezer forintért (na jó, mond-

PAPPARAZZI

Papparazzi rovatunk nem csak, hogy feltámadt, de szebben virágzik, mint valaha. Hónapról-hónapra kapjuk a jobbnál jobb képeket a világ legszebb helyeiről. Nincs ez másképp ezúttal sem, kelet és nyugat egyszerre képviselteti magát. Lássuk-lássuk!

Horváth Attila Londonból küldte ezt a képet, ahol barátnője kezéből éppen Jim Carrey akarja megszerezni lapunkat.

Dudás Sándor egészen a kínai Hunan tartományig utaztatta lapunkat, hogy megmutassa a keletieknek, hogyan is kell ezt csinálni.

juk tíz és húsz között) már kapni olyan kártyát, amin futnak a Guru mellé adott játékok. Persze ha valamelyik olvasónknak van egy tökéletesen felesleges AGP-s kártyája, az ne habozzon: név és cím a szerkesztőségben, „Szívküldi" jeligére.

HA LÓ NINCS...

Üdv mindenkinek!Szeva Zak, vagy ha ő nincs Miguel! **(Nincs, szóval én.)** Engem egy nagy dolog foglalkoztat, mint talán a guru olvasók nagy részét. Hova lett Zak? (Mondom, a konyha környékén keressék az érdeklődők...) Ezután is Miguel szerkezti a levrov-ot? Tavaly nyár óta olvasom a gurut, és már kezdtem megszokni Zak csípős, piszkálódós mondatait. Jókat lehetett derülni a megjegyzésein. **(Igor, Pjotr! Csibész!)** Ahogy Migueléin is. **(Igor, Pjotr! Leül!)** Meg lehet azt oldani hogy ezután ketten szerkesszétek a PC Guru levelekre specializálódott rovatát? **(Na persze, azért kockáztattam a szerkesztők életét, hogy aztán feladjam kicsivel a győzelem előtt?)**

Az ehavi témával kapcsolatban: Mi idegesít a legjobban? Készítettem egy listát:

1.) Ha nincs áram, ebből kifolyólag nincs sz. gépezés sem
2.) Ha nincs internet
3.) Húgom
4.) Iskola

És a legjobban akor vagyok ideges ha a fent leírtak mindegyike előjön.

Azért szerintem most sokan mondják, hogy hejj, ha nekem is csak ennyi bajom lenne. Gondolj bele, milyen marha ideges lennél, ha 185 évvel ezelőtt születsz, mint mondjuk Petőfi. Se áram, se számítógép, a csúcstechnikát és a szórakozást egy tyúk képviseli. Vagy képzeld, ha két vagy három húgod lenne. Vagy egy iskolában kellene élned a húgoddal meg Petőfivel. Esetleg te lennél Petőfi húga. Azt már nem is említem, hogy milyen sanyarú sorsa van egy tyúknak (pláne, ha a szobába se engedik be). Ehhez képest arany életed van, nem?

Az új PGO-val kapcsolatban pedig: minden tiszteletem és hódolatom a fejlesztőké, ez a legjobb dolog ami 2008-ban történt velem. Aktív guru olvasó és rajongó: game guru / Dániel/ A guru legyen veletek!

Anélkül, hogy kisebbíteni akarnám a PC Guru Online 3.0 létrejöttében közreműködők érdemeit, azért kívánom neked, hogy az új honlap legyen a legrosszabb, ami 2008-ban történik veled. (Mindenesetre köszi a dicséretet. :))

A LÁNYOK NYELVE

Hogy fogok-e játszani öregkoromban? Remélem! Sajnos ezt még nem igazán tudnám megmondani, (15 évesen...) de mindenképpen szeretnék, és remélem fogok is! Reményeim szerint alapból olyan munkahelyem lesz, ahol gépnél leszek, de hogy konkrétan játszani... Hát passz. És ha fogok is, biztos nem olyan szinten, mint most, de remélem, hogy azért min. 2 órát rátudok majd fordítani, hiszen a gép nekem olyan, mint másnak a dohányzás: stresszoldó.

Barátom, ha holnaptól jövedéki adót kell fizetni minden játékkal töltött perc után, akkor tudd, hogy ezt neked köszönhetjük (és meg is köszönjük majd, elhiheted...). Persze, add csak a jobbnál jobb ötleteket! Nem kellene rögtön petíciót benyújtani az ellen, hogy bárki bárhol nekiállhat, és számítógépezhet? Esetleg információs szupersztráda-díj? Általános adatforgalmi adó? GB-járulék?

Hogy mi idegesít? Huh, sok minden, de hirtelen most egy dolog jutott eszembe: a lányok „nyelve". **(Tizenöt évesen ezt talán még nem késő átgondolni.)** Hogy ez mit takar, a koromobeli lányok „szlengje", gondolok itt például az „sz" betű „x"-re vagy „c"-re való kicserélésére. Egyszerűen megtudok őrülni, amikor olyanokat olvasok, hogy „pux" meg „ciao" (ami, elmondásuk szerint, csaó akar lenni, de az én primitív férfi agyammal ezt valahogy nem tudom kivenni belőle...) **(Azt már meg sem kérdezem, hogy mondod olaszul, hogy „szia"...)** De ezeket, hogy a... szóval, hogy találják ki?! Egyszerűen felfogni nem tudom, és komolyan beszűkül az aortám, amikor az osztályban úgy köszönnek egymásnak a lányok, hogy „Cia húsom". ARGH! Már többször szóltam nekik, hogy ezt a nyelvet lehetőleg privát körülmények között használják, (és nem sokan tiltakoztak ellene) de hallgatnak is rám... ***Slade93***

Ha elfogadsz egy tanácsot: ahelyett, hogy a nőket akarnád megérteni vagy megnevelni, szerencsésebb, ha a Navier–Stokes-egyenletek megoldását tűzöd ki életed céljául, mert míg az előbbivel kapcsolatosan a kilátásaid módfelett ködösek, addig az utóbbit a nagy számok törvényszerűsége alapján valamikor csak kitalálja valaki. Ha annyira nem vagy otthon a differenciálegyenlet-rendszerekben, akkor inkább csatlakozz hozzánk, átlagos férfiakhoz, és törődj bele, hogy a nőket (és úgy általában az embereket) nem nevelni kell, hanem elfogadni.

BAAAJ VAN, BAJ...

Én úgy veszem észre hogy az emberek olyan 16-17 évesen döntik el hogy játszanak e tovább vagy nem. Én nagyon reménykedek hogy ezután is játszok majd bár mostanában nem nyúlok játék után. Lehet hogy baj van? Vagy csak nincs olyan játék ami tetszene de ha játékokról le is mondok a számítógép mellett maradok biztos.

Én nem mondanám, hogy ebben az életkorban van egy konkrét pillanat, amikor az ember leül, számot vet magával, és eldönti, hogy akkor most hogyan tovább, te játékipar. Egyszerűen csak kamaszkorban történik pár kisebb dolog, ami, hát, hogy is fogalmazzak... elvonja a figyelmet az olyan dolgoktól, amiknek nincs neme, de legalább alkoholtartalma. És ez így van jól, azt hiszem (hallod, Slade93?).

ui: Mi van most a Levrov szerkesztésével? ***Domigery23***

Mi lenne? Ez a szám például négy oldalas, de csak ma reggeltől, mert mi mást is szeretnék olvasni vasárnap hajnali tíz órakor, mint egy sms-t Bate-től, hogy „plusz két oldalt a levrovba, rabszolga! Most azonnal!". A körülményekről: egy tompa ceruzával jegyze-

Játéközön! NYERJ!

A múlt hónap vérszegény kínálatát alaposan felülmúlva, ebben a hónapban egy tonnányi programot szórunk ki közétek. Higgyétek el, dolgozunk a PC-s nyeremények arányán, de mindenféle okok miatt ez nem olyan könnyű, mint gondolnátok. Elég küldeni egy e-mailt a ***nyeremenyjatek@pcguru.hu*** címre. A kívánt játék nevét írjátok be a levél tárgyába, a címeteket pedig a levélbe, szövegként. A beküldési határidő: **április 28.**

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS (PSP)

A Sonynak köszönhetően két példányt tudunk kisorsolni ebből a játékból, amelyről bővebben a konzol rovatunkban olvashattok.

GRAN TOURISMO PROLOGUE (PS3)

Szintén a Sony felajánlásában nyújtjuk át nektek ezt a játékot, amelyet szintén megtalálhattok a konzolcikkeink között.

VIVA PINATA (X360)

Bate nagy kedvence ismét kisorsolásra kerül, szóval aki szeretne kertet építeni szerethető papírlények számára, az ne legyen rest, jelentkezzen.

HOSPITAL TYCOON (PC)

Kezünkbe vehetjük a kórház irányítását, s mindezt magyar nyelven. Orvostanhallgatók előnyben!

CONFLICT: DENIED OPS (PC)

A két számmal ezelőtt tesztelt lövöldözős móka most megnyerhető, ráadásul PC-s változatban. Szóval hajrá, jöhetnek a levelek.

SPIDERWICK CHRONICLES (PC)

A sikeres film játékváltozata most mindenki számára megnyerhető, a CD Projekt-nek köszönhetően ezúttal is magyarul - az erről szóló tesztünket a mostani számban találjátok.

KAMEO (X360)

A Microsoftnak köszönhetően kerül kisorsolásra egy példány ebből a régebbi, ám még mindig fantasztikus akciójátékból.

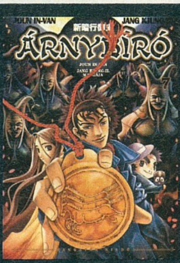
VAMPIRE RAIN (X360)

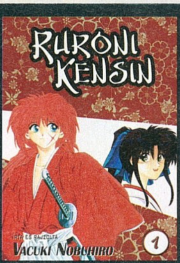
Oké, ez a játék finoman szólva sem a legjobb, de achievement-vadászoknak még így is remek zsákmány lehet. Köszönjük a Microsoftnak!

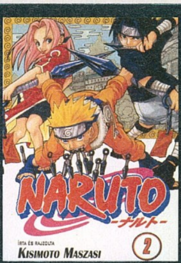
Nyerteseink 02.

Természetesen nem feledkeztünk meg az előző számban meghirdetett képregényes játék nyerteseiről sem. Jöjjenek hát a szerencsések, akik manga-csomagban részesülnek:

Szalánczi Richárd
Madura Gábor
Juhász Imre
Máthé Dávid
Szökendi Zsuzsanna







telek, mert itt bent elvesznek minden hegyes dolgot, néha ostor csattan a hátamon, és az evezőt is húzni kell. Valahogy nem így képzeltem ezt az újságíróságot...

NEM BÍROM KIHAGYNI

Mi idegesít? Hát ha valaki értetlenkedik vagy 200-szor rákérdez valamire az nagyon kiakaszt. ***Nrobesz97***

Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít? Hogy mi idegesít?

AMI MINKET IDEGESÍT

Helló! Átbírnád nekem küldeni x játékból a magyar nyelvű fájlokat E-mailban, mert nincsenek meg. És azt is le tudnád írni, hogy hova kelle őket tenni? Válaszodat előre is köszönöm. ***-Anonymus-***

Bár a levélíró rendkívül tisztelettudó, el kell keserítsem azokat, akik hasonló ügyekben fordulnak hozzánk: a kisebb bajok mellett, mint hogy a leghalványabb fogalmam sincs arról, hol tartják a játékok a magyar nyelvüket; illetve hogy több száz megabájtnyi adat továbbítására nem elsősorban az elektronikus levelezés a legalkalmasabb eljárás, még azt sem szabad elfelejteni, hogy AZ ILYESMI TILOS. Bocs. Ha már itt tartunk, abban is csak nehezen tudunk segíteni, hogy ne a boltból kelljen beszerezni a legújabb játékokat – maximum annyi, hogy a szokottnál is bőségesebb nyereményesővel áztatjuk a játékaink szerencsés alanyait.

KVÍZ

Szia Zak! **(Zak ám a...)** Egy kis találós kérdés a Guru olvasóinak (merthogy beraksz az újságba, ugyebár :)) **(Hogy is állhatnék ellen egy ilyen szívhezszóló, nyájas kérésnek, ugyebár...)** Mi az a paksi mogyoró? Aki megmondja a helyes választ, annak küldök egy életre való levegővételt, amelyet a tüdeje ad át. ***Conan a barbár***

A válaszokat a levrov@pcguru.hu címre várjuk, a jó kérdésért pedig egy nagy láda betyárkörtét, no meg egy zacskó csibésztallért küldünk ajándékba Conannak.

Nos, épp most jelzik, hogy véget ért a beszélő, mennem kell, várnak a rendszámtáblák, a gombok, a műanyagzacskók, és szerintem az a tizenötezer köbméter kő sem afféle korán érkezett áprilisi tréfa gyanánt került a börtöööön ablakááábaaaa. Ti azonban ne csüggedjetek, gyűjtsetek nekem ügyvédre (esetleg szemműtétre, de egy Eszmeralda is jól jönne ide a fiúk közé – üsse kő, elég, ha egy szoknyát küldtök, a többit kisorsoljuk egymás közt...), vagy ami még fontosabb: írjatok levelet!

Miguel, vagy hívjatok ti is csak a sorszámomon: 4-8-15-16-23-42 (Mostanában egy csomó fura dolog történik velem... Ki érti ezt?)

A KÖVETKEZŐ téma

Ezúttal egy témát választunk, mert biztosak vagyunk benne, hogy ez is elég lesz. Ez pedig nem más, mint a **PC VS. KONZOL** ellentét. Itt a lehetőség, hogy megírjátok a véleményeteket és elbeszélgessünk a dologról, mint férfi a férfival (vagy, mint lány a férfival). Szóval hajrá, jöjjenek a levelek!

De ezen felül is irhattok ha kedvetek támad, várjuk a leveleket minden témában, ne fogjátok vissza magatokat! Elő a billentyűzetekkel!

ONLINE híradó

Mostanában kicsit megbolygattuk a levrov nyugalmát, előző hónapban jött Miguel, most pedig egy kis online hírmondót vezetünk be. Ebben az új szakaszban bemutatjuk nektek az adott hónap legnépszerűbb játékokat és letöltéseket online adatbázisunkból - csak most, első alkalommal különcködünk egy „best of all time" listával. Emellett hónapról hónapra kisebb portrékat is olvashattok online közösségünk legaktívabb tagjairól!

Elsőként **BLARSKERIN** becenévre hallgató olvasónat mutatjuk be, alias **WAGNER JÓZSEFET**, aki jelenleg harmadik a PGO rangrendszerében és nem mellesleg egy felelősségteljes családapa, aki beteg kisfiára ügyel otthon, ebből fakadóan a legtöbb látogatónál átlagosan többet tartózkodik a weben. Amellett, hogy nagy Gothic rajongó, remek offline hobbival is büszkélkedhet: az előző számunkban az ő makettjeit láthattátok ugyanitt.

Kérdésünkre, mióta tagja a közösségnek és miért szereti az oldalt, az alábbi választ kaptuk: 2007-ben regisztráltam a Fórumra és azóta, egész pontosan július 23-a óta vagyok aktív tag. Eredetileg egy játékot kerestem, amiért mindenhol hülyének néztek (szó szerint). Itt kaptam először tényleges és főleg értelmes választ. Nagyon megtetszett az itt uralkodó stílus. Jól esik "elbeszélgetni" olyan témákról, amik érdekelnek. Főleg, mert értelmesen lehet beszélgetni, akkor is, ha éppen nem egyeznek a véleményeink. Kicsit már kezdek kiöregedni a megszokott fórum-közönségből, de itt valahogy ez nem tűnik fel. Ezen kívül nagyon tetszenek az ismertetők, a galériák és a játékok topicjai. Olyan dolgokat is meg tudhatok itt a játékokról, amit egyébként a forgalmazók nem szeretnének az orromra kötni. Igaz, nem vagyok nagy gamer, nem az én vásárlásaim tartják fenn a hazai pc-játékok piacát.

LEGNÉPSZERŰBB ONLINE...

...játékok:

1. Need For Speed ProStreet
2. Crysis
3. FIFA 08
4. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
5. Call of Duty 4: Modern Warfare

...letöltések:

1. Alarm für Cobra 11 - Nitro demó
2. Silkroad Online [Ingyenes MMORPG]
3. Need for Speed ProStreet demó
4. NFS Carbon Demó
5. F.E.A.R. Combat

Hossza ▪ 96 perc
Rendezte ▪ Jason Reitman
Szereplők ▪ Ellen Page, Michael Cera, Jennifer Garner, Jason Bateman, Allison Janey, J. K. Simmons

PC GURU Index: 05.05

Juno

írta · Szofi

Az igazat megvallva nehezen szántam rá magam, hogy elinduljak megnézni az idei legjobb forgatókönyvnek járó Oscar-díj nyertes alkotást, hosszú hetekig halogattam, végül Bate kedvező ítélete keltette fel az érdeklődésem. Jó előre dilemmát okozott, hogy hogyan tudnék e remek tavaszi időben a homlokegyenest eltérő érdeklődésű kedves Guru-olvasók torkán lenyomni épp egy nem kívánt gyermekét örökbe adni kívánó terhes tinilányról szóló falatot... Szerencsére nem kell semmi effélét tennem, a kisvárosi Juno MCGuff végtelen humorral, bájjal és nyelvi leleménnyel tálalt sztorija az előzetes negatív várakozásaimhoz viszonyítva, sőt önmagában is szuper. Ebben a kategóriában kevés hasonlóan eredeti, a régi idők báját a trendekkel ötvöző sztorit láthattunk mostanában a filmvásznon. Realista, ironikus, és újabb jó pont, hogy a vagány tinilány és a leendő nevelőszülők szembeállítása önmagában, filozofálás vagy a megszokott rózsaszín amerikai vígjátéki klisék nélkül mutatja meg az ártatlanság és a kiábrándult felnőttek világa közt húzódó szakadékot. Szimpatikus, köznapiságukban esendő, de jószívű szereplők, pergő, eredeti dialógusok és kissé idegesítő, bár fülbemászó amerikai countryzene gondoskodik róla, hogy egy pillanatra se unatkozzunk a sztori kilenc hónapja alatt. Jason Reitman bebizonyította, hogy még a legbanálisabb témát is meg lehet mutatni más nézőpontból. A jópofa mozi a humor és az irónia kényes egyensúlyát profi módon tartja fenn. Üdítően friss problémafelvetés jellemzi a Junót minden didaktikus szándék nélkül, másfél órányi garantált szórakozás, némi életbölcselet a kihagyhatatlan happy enddel a közép-nyugati kisemberek világából. Nem véletlen, hogy a nagyszájú, bevállalós gimnazista Juno (Ellen Page) roppant hiteles alakja többeket másodszor is becsábított a moziba... Többet nem mondok, inkább pattanjatok fel a gép elől, és nézzétek meg magatok!

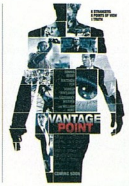
Összegzés: Egyértelműen a tavasz legjobb filmje, ehhez kétség nem férhet.

MOZIPREMIEREK ÁPRILISBAN

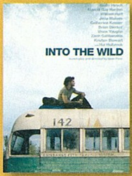
A SZEM
Bemutató: 04.10.
Horror

AZ UTCA KIRÁLYAI
Bemutató: 04.17.
Akció

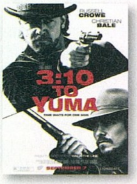
8 TANÚ
Bemutató: 04.10.
Akció/Dráma



ÚT A VADONBA
Bemutató: 04.03.
Kaland/Dráma



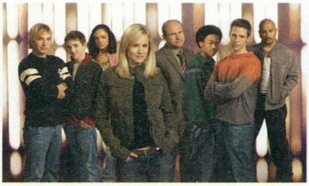
BÖRTÖNVONAT YUMA-BA
Bemutató: 04.24.
Westren



Veronica Mars 1. évad

írta • Amber

Ebben a hónapban sem maradunk sorozat ajánló nélkül, s most egy olyan széria kerül terítékre, amelyet csak azok élvezhettek eddig, akik sűrű látogatói a letöltő oldalaknak vagy éppen rendelkeznek a kábelszolgáltatók megfelelő csatornát rejtő csomagjával. A Veronica Mars ugyanis ez ideig elkerülte a nagy kereskedelmi TV-ket, és gyanús, hogy nem is látjuk viszont őt ott soha, de mostantól ez nem számottevő probléma, hiszen április 15-én bárki bezsákolhatja ezen remek széria első évadját. Hősünk a címadó Veronica Mars, középiskolás leányzó, amolyan kotnyeles fajta, aki nem lusta nyomozni, ha arról van szó (márpedig itt arról van szó). Fiatalos, rendkívül jól megírt, szellemes és egyben sötét sorozat ez, amely nem véletlenül lett a sorozatjunkie-k nagy kedvence az elmúlt években. Érdemes tehát tenni vele egy próbát, hiszen szinte garantált, hogy jól fogunk szórakozni a ránk váró huszonkét epizód alatt.



6 lemez

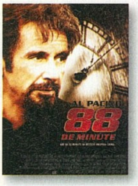
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Kristen Bell és sokan mások
DVD Start ▪ április 15.

PC GURU Index:

05.05

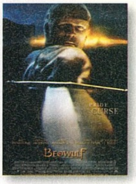
VÁRHATÓ DVD-K ÁPRILISBAN

88 PERC
(1 lemez)
2008.04.08.
Dráma

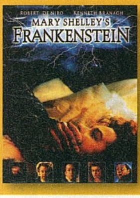


ALVIN ÉS A MÓKUSOK
(1 lemez)
2008.04.23.
Vígjáték

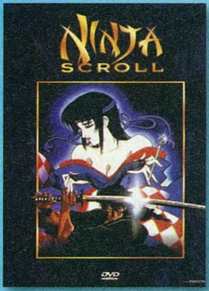
BEOWULF
(2 lemez)
2008.04.15.
Fantasy



FRANKENSTEIN
(1 lemez)
2008.04.08.
Dráma



MINT A KÁMFOR
(1 lemez)
2008.04.08.
Kaland



Ninja Scroll Limitált változat

Amegannyi sorozat után egy kicsit más vizekre evezünk, kelet felé fordulunk, hiszen ezúttal egy a maga nemében zseniális animét ajánlunk a figyelmetekbe. Választottunk nem más, mint a napjainkra hivatkozási alapként funkcionáló Ninja Scroll, amely a nyolcvanas évek végén robbant be a köztudatba, igen komoly nyomot hagyva a megjelenését követő, hasonló alkotásokon. Kavadzsiri Josiaki filmjét olyan mesterművekkel szokás egy mondatban emlegetni, mint az Akira, vagy a Ghost in the Shell, s mindez nem véletlen, hiszen szinte elsőként evezett túl a nyolcvanas évek jellemző anime sablonokon, negatív elemek egész sorát és erotikát szőve a Ninja Scroll fordulatos történetébe. Mindez persze még csak a sztori, maga a látvány is elképesztő, grandiózus párbajokkal, harcokkal, dinamikus kamerakezeléssel és megannyi vizuális újítással. A film tehát remek vétel, nem csak animefanoknak, már csak azért is, mert extrákban sincs hiány: dokumentumfilm, interjú, kisfilmek, produkciós információk és még egy alternatív befejezés is helyet kapott a kétlemezes csomagban – amely limitált fémdobozban érhető el.

2 lemez

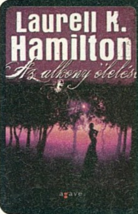
Rendező ▪ Kavadzsiri Josiaki
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
DVD Start ▪ április 20.

PC GURU Index:

05.05

írta · Szofi

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

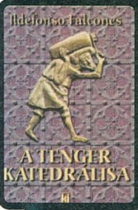


Laurell K. Hamilton

AZ ALKONY ÖLELÉSE

Kiadó: Agave könyvek

Az erotikus dark fantasy Merry-Gentry sorozat második kötetében a Los Angeles-i magándetektív újabb feladatokkal szembesül a királynővé válásért. Miközben nappal az ősi ellenséggel veszi fel a harcot, éjszakánként a Királynő Testőrségének közreműködésével igyekszik teherbe esni... Az amerikai tündérhercegnő izgalmas kalandjainak folytatása a vámpírtörténetek nagyasszonyának tollából.

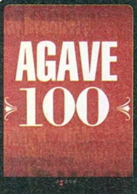


Ildefonso Falcones

A TENGER KATEDRÁLISA

Kiadó: Kiss József Könyvkiadó

A barcelonai elsőkönyves ügyvéd kedvtelésből írt történelmi regénye, a tavalyi New York-i bestsellerlista negyedik helyezettje nálunk is hódít. Joggal, hisz a barcelonai Santa María del Mar katedrális építésének 55 évét, és a középkori katalán jobbágy, Arnau Estanyol élettörténetét párhuzamosan mutatja be. Eredeti 14. századi történelmi tabló a pestistől az inkvizíción át a zsidóüldözésekig, fókuszban az oly gyakran ellentmondásos apafiú viszonnyal...



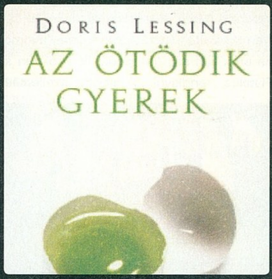
AGAVE 100

Kiadó: Agave könyvek

Öt év, száz könyv. A kiadó ezen két jubileum tiszteletére állította össze ezt a kötetet, amely értelemszerűen a századik a repertoárjukban, és valójában egy novelláskötet a kiadó eddigi és leendő szerzőinek tollából. Gyakorlatilag egy kis kuriózum, nagyszerű írásokkal, főleg a kiadó rajongóinak. Igen, vannak ilyenek. Mint mi.

DORIS LESSING

Az ötödik gyerek



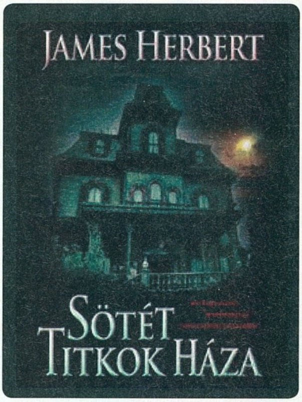
A tavaly Nobel-díjjal kitüntetett, 88 éves angol írónő több mint ötvenkötetes életművének mindössze három darabját olvashattuk eddig magyarul. Bár a neves svéd díjra ötven az egyhez arányban tartották esélyesnek minden idők legidősebb hölgyjelöltjét, Lessing mégis megnyerte. A Perzsiában született, és zimbabwei brit kolóniában nevelkedett írónő megélte a huszadik századot, és szövegvilágában egy különleges élet gazdag tapasztalata jelenik meg, ráadásul ötkötetes sci-fi regényt is írt – érdemes tehát megismerni. Az Ulpius-ház újrakiadásában megjelenő regény az angol pár, Hariett és David Lavatt boldog házasságának széthullását mutatja be igen realisztikusan. A nagy családot tervező pár utolsó gyermeke, Ben érkezése egy csapásra horrorrá alakítja a családi idillt, a címlapon szereplő, neonzöld sárgájú törött héjú tojás is megelőlegezi, hogy az ötödik gyermek érkeztével tragédia közeleg. Már a terhesség során kitűnik, hogy ez a magzat baljóslatú események előidézője lesz. A gyilkos hajlamú gyerek mellett egyedül a kétségbeesett anya áll ki, bár ő is iszonyodik tőle, a férj és a többi gyerek magára hagyják a kis Frankensteinnel a bátor asszonyt...

Kiadó: Ulpius-ház
PC Guru Index:
05.05

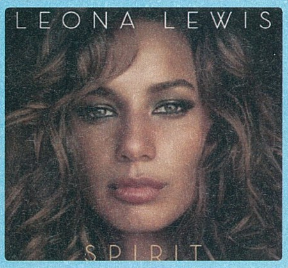
JAMES HERBERT

Sötét titkok háza

A vérfagyasztó kísértetregény a jó horrorfilmekhez hasonlóan szolid gyerekkönyvnek indul idilli angol vidéki környezetben, hogy aztán annál nagyobb feszültség közepette forduljon át idegborzoló rémtörténetté. A gyermeke elvesztésének tragédiáját feledni igyekvő Caleigh család egy elhagyott kastélyba költözik. Azt beszélik róla, kísértetek lakják. A család mégis beköltözik, és aztán kezdetét veszi a kísértetjárás. Szemük előtt apránként tárul fel a hatvan évvel ezelőtti múlt. Baljós események közepette kiderül, hogy 1943-ban a bombázások elől odatelepített árva gyerekek szállása volt a kísértetkastély, akiket rettenetes kínzások közt nevelt az őket felügyelő kegyetlen testvérpár. Crickley Hall lakói ma is hallják éjszakánként a hajdan volt nádpálca félelmetes suhogását. Ahogy egyre több furcsa rejtély adódik, úgy mélyül a szakadék a miszticizmusba menekülő anya és racionális mérnök férje közt, mígnem egy viharos éjjel minden titokra fény derül... Fordulatos, szinte filmre kívánkozóan feszes cselekmény mesterien adagolt feszültséggel, nem csak a Herbert-rajongók, de a King-kedvelők számára is.



Kiadó: Alexandra
PC Guru Index:
04.05



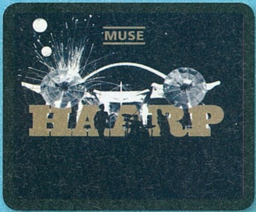
Leona Lewis
Spirit

PC Guru Index:
04.05

A Nagy-Britanniában The X Factor néven futó Megasztár tehetségkutató harmadik szériás, legátütőbb tehetségének bemutató lemeze tavaszra hazánkban is a polcokra került végre, köszönhetően annak, hogy a Bleeding Love című sláger nálunk is előkelő helyen landolt a rádiók játszási listáin. A sokak által csak Whitney Houstonhoz, illetve Mariah Carey-hez hasonlított csodaszép hangú fiatal lány korongján tizenhárom szerzemény szerepel, amely megjelenésekor a szigetországban megdöntött minden eladási rekordot. Joggal, hiszen a slágerek egy részét társszerzőként is jegyzi a gitáros-zongorista (és igencsak tehetséges) énekesnő. Pörgős popsláger, középtempós R'n'B szerzemény, lírai szerelmes dal, sőt örökzöldek újrafeldolgozása sem áll távol tőle, fülbemászó a CD minden dala. Az I will Be című Avril Lavigne-feldolgozás, vagy az Elvis Presley-féle The First Time Ever I Saw Your Face szintúgy jelzi a gyönyörű előadó sokoldalúságát, míg a lírai Homeless-ben és a Her I am-ben igazán megcsillogtatja különlegesen bársonyos hangját a brit megasztár. Erős kezdés után még erősebb folytatást remélünk Leona Lewis kisasszonytól (nagyon bízunk benne, hogy nem egyszeri alkalom a most megjelent lemez), és ógy gondoljuk, hogy igazán érdemes beruháznotok egy leendő nagy csillag bemutatkozó albumára.

írta · Szofi

Muse
Haarp



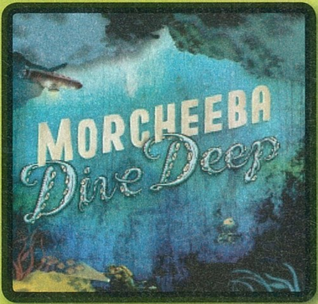
A z ősszel nálunk is vendégeskedő Muse legújabb albuma egy koncertfelvétel, amelyet a nagysikerú zenekar a megújult londoni Wembley Stadionban rögzített még a tavaly nyár folyamán. Ha meghallgatjuk, megnézzük a korongpáron (egy CD plusz egy DVD) található anyagokat, akkor nyugodtan állíthatjuk, hogy igazán irigylésre méltó élményben lehetett része annak a cirka 150 000 embernek, aki részt vett ezen a jeles eseményen. Erről az albumról többet nem is kell (vagy nem is lehet?) elmondani (azon túl, hogy zseniális), hiszen a srácok ismét hihetetlen teljesítményt nyújtanak, az egyébként is félelmetes muzsika mellett most itt van a koncert eszméletlen hangulata, így a jól ismert szerzemények ellenére is érdemes begyújteni ezt a kiadványt, lévén utánozhatatlan jó zenei élmény vár rajta minket.

PC Guru Index:
05.05

Morcheeba
Dive Deep

A Godfrey fivérek hatodik, tengerek élővilágáért kampányoló albuma még az áprilisi, Petőfi csarnokbeli (igen, igen, igen – itt lesznek) koncert előtt érkezett hozzánk kedvcsinálónak tizenegy szerzeménnyel, amelyből tíz vadonatúj, egyetlen egy pedig átdolgozott dal.

Szinte a tenger összes kékjét felvonultató árnyalt hangzásvilág, számtalan vendégelőadóval bolondítva – ezt ajánlja a korong az igényes zenekedvelő közönségnek a hiphoptól a folkon át egészen az akusztikus szerzeményekig. Bár a brit fivérek kitartottak a megszokott igényesség mellett, a sok vendégtehetség sem tudta pótolni a kivált énekesnő, Skye Edwards hátborzongatóan különleges hangját a szivárványkorongon – legalábbis számomra (sőt, ebben az egész szerkesztőség egyetért, lévén igen nagy Morcgeeba rajongók vagyunk, így kollektíve). Talán a három dalt énekelő francia Manda, illetve a rapvonalat felvillantó Cool Calm Pete-féle One Love Carma adhat némi gyógyírt a kivált énekesnő fájó hiányára, és nyithat új csapást a duó továbblépéséhez (amire azért valljuk be, megvan minden esély – nem kell félteni őket). Azok, akik emlékeznek a négy évvel ezelőtti teltházas Sziget-koncertre, vagy a 2005-ös siófoki fergeteges bulira, bizton vegyék meg a korongot, és kezdjék el a melegítést a hamarosan bekövetkező élő fellépésre.



PC Guru Index:
05.05

• AGE OF CONAN: Hyborian Adventures

Conan, a barbár legenda: egy legenda, amely több évtizede végigkíséri az emberiséget. Először könyvekben hódított, később – Arnold kormányzónak hála – a mozivásznon is sikerre emelkedett, most pedig a Funcom szakembereinek hála 7.1-es hanggal, és DX 10 támogatással önálló MMORPG-ként tör majd a világra. Választott hősünkkel felfedezhetjük Kimmériát, Akvilóniát és Stígiát, párás dzsungeleket, kietlen sivatagokat, hatalmas hegységeket és elveszettnek hitt útvesztőket járhatunk be, miközben társainkkal együtt – vagy éppen azok ellen – egyre nagyobb és nagyobb hatalomra teszünk szert. A hosszú évek óta várt játékot következő hónapban már teszteljük!

• Iron Man

A Vasember visszatér – nem csak a filmvászonra, de a szilikonvölgybe is, hogy a játékőrültek pár órányi felhőtlennek ígérkező kikapcsolódásban vehessenek részt. A külső nézetű akcióprogramban harci repülőkkel, tankokkal és nagyon gonoszokkal vehetjük fel a harcot, miközben főhősünk speciális képességeit latba vetve egy nyílt világban kalandozva megismerhetünk olyan részleteket, amelyek a filmből (valószínűleg produceri nyomásra) végül kimaradtak: új karakterek, területek, és fordulatok várnak majd ránk. Reméljük jobban sikerül majd, mint a hasonló feldolgozások, mindenesetre hamarosan kiderül!

• EA meglepetések

Április közepére meghívásunk van Londonba, ahol az Electronic Arts mutatja be az idei felhozatalát. Battlefield 3-at még nem várunk, viszont ígéretünk van pár sosemlátott játék kipróbálására. Címeket egyelőre nem mondhatunk, de azon túl, hogy végre kipróbálhatjuk a Mirror's Edge-et és a Spore-t, bőven lesznek meglepetések is. Nemrég például hivatalossá vált, hogy a Pandemic készíti a következő Lord of the Rings játékot; vajon ez is ott lesz? Vajon hasonlít a White Councilra? Akció lesz vagy RPG? Mindenről beszámolunk – ez egy visszautasíthatatlan ajánlat, ugye tudjátok?

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: SHELLSHOCK NAM '67

1967 januárjában járunk. Egy nehéz és fárasztó alapkiképzés után társainkkal együtt a nedves dzsungelben találjuk magunkat. Feladatunk egyszerű: győzelemre vinni az országunkat, és életben maradni. A halál nem jelent dicsőséget... A ShellShock: Nam '67 kőkemény háborús akciójáték, amelyben az intenzív akcióba némi moralitás is belekeveredik, és amelyben nem feltétlenül azt fogjuk megtanulni, mekkora buli is volt a háború. A kegyetlenséget visszafogott színekkel, a realitást itt-ott már-már döbbenetes képsorokkal vezeti be, hogy megtudhassuk, milyen is az igazi háború...

A következő PC GURU 2008. MÁJUS 08-án jelenik meg!

Játékdemók: Jack Kaene / Penumbra: Black Plague / Sins of a Solar Empire / The Club

Shareware játékok: Blast Miner / Ballhalla / Big City Adventure Sydney Australia / Charm Tale 2: Mermaid Lagoon / Go Go Gourmet / Hotel Mahjong Deluxe / Magic Match Adventure / Penguins Journey / Polly Pride Pet Detective / Spandex Force

Játék előzetesek: Alone in the Dark 5 (Epic Haunt) / Battlefield Heroes (Trailer) /Command and Conquer (Mobil telefonra) / Kung fu Panda (Trailer) / Project Origin (Trailer) / Rainbow Six Vegas 2 (Demolition Featurette) / Rainbow Six Vegas 2 (Launch Trailer) / Rainbow Six Vegas 2: (Team Leader Featurette) / Requiem: Bloodymare (Trailer) / Starcraft 2 (Zerg Bemutató) / Starcraft 2 (Jönnek a zergek!) / World in Conflict: Soviet Assault (Trailer)

Javítások: Crysis v1.21 / Enemy Territory: Quake Wars v1.4 / Frontlines: Fuel of War v1.01 / Lost Empire: Immortals v1.02 / Penumbra: Black Plague v1.01 / Vampire The Masquerade Bloodlines v4.8 Nem hivatalos Patch / World in Conflict v1.007 Magyar változathoz

Mozi előzetesek: Strangers / Iron Man (2. trailer) / The Incredible Hulk / Rightous Kill / Speed Racer / The Deal (Mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Sci-Fi (ÚJ ROVAT!) / Stratégia

Háttérképek: Age of Conan (2db) / Aliens: Colonial Marines (2db) / Burnout Paradise (2db) / Mirror's Edge / SOCOM: Confrontation / World in Conflict: Soviet Assault (2db) / Assassin's Creed (3db)

Turkáló: CD/DVD írás: Burn4Free 4.1 / CDRWin 4.0 f-a / FinalBurner Free | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.3 és nVidia Forceware 174.16 WinXP driverek | Egyéb: StreamHijacker / wTime | Fájlkezelés: Total Commander 7 / 7Zip (tömörítő program) | Képekhez: ACDSee 10 (képkezelő, nézegető) / HyperCam (animáció rögzítő) / HyperSnap (képlopó) / IrfanView (képnézegető) / Snaglt (képlopó) | MP3: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Winamp 5.5 | Számítógép védelem: AdWare 2007 / Avira Antivir / BitDefender 10 / SpyBot | Videó: K-Lite Codec Pack 3.7.5F / QuickTime 7 / Xvid codec

ASSASSIN'S CREED PC GURU LIVE ÉS HÁTTÉRKÉP

R. SIX VEGAS 2
PC GURU LIVE

ALONE IN THE DARK
VIDEÓ

DIPRIP
KILLING SPREE

05 DVD ROM DUPLA DVD

teljes játék

EUROPA UNIVERSALIS 3

magyarul

05

THE CLUB
Demó

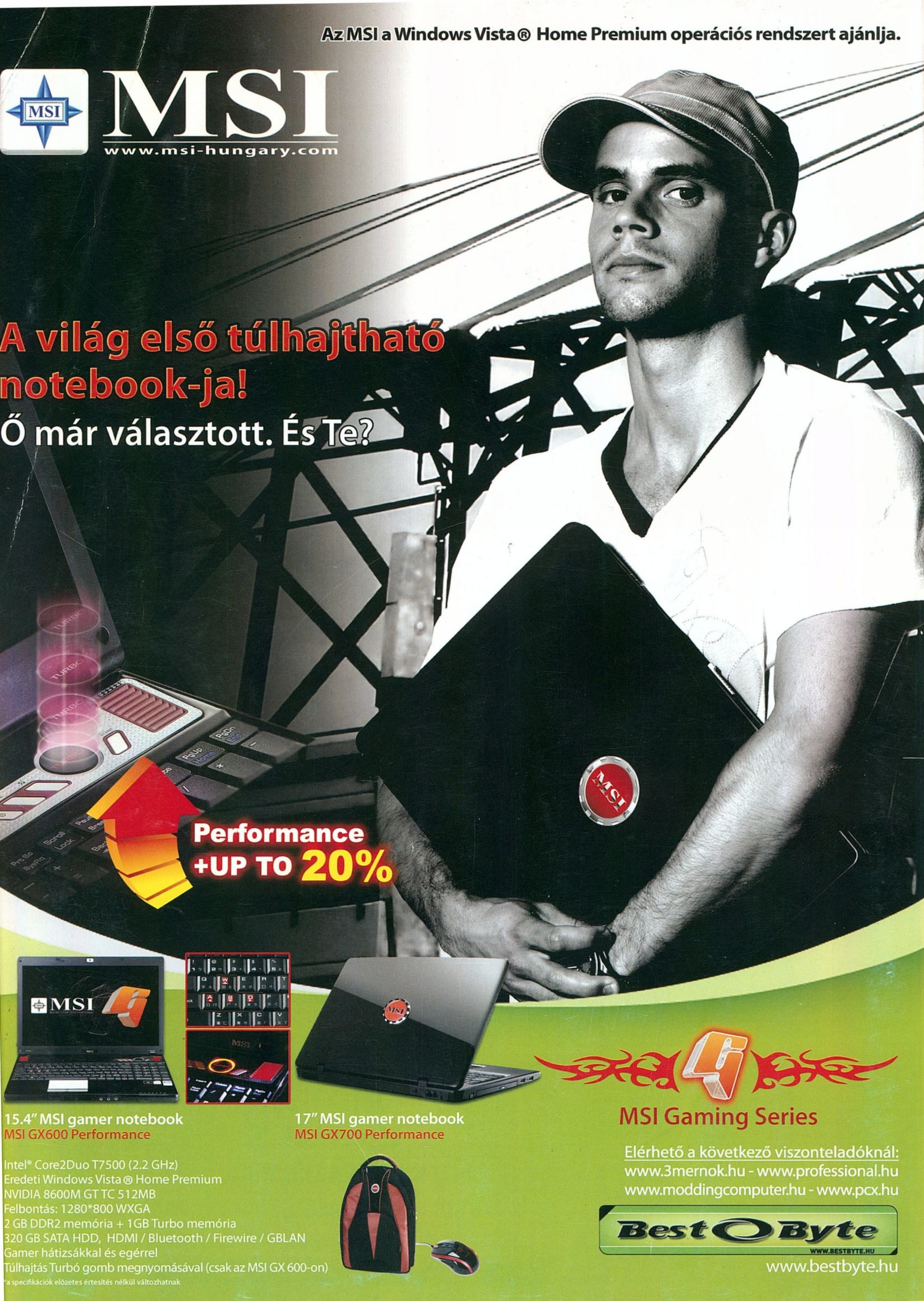
MIRROR'S EDGE
Háttérképek

05
pc guru
DVD

MEGÚJULT!
WWW.PCGURU.HU

ÚJ KÜLSŐ, ÚJ BELSŐ, FOLYAMATOSAN BŐVÜLŐ TARTALOM

JÁTÉKTESZTEK, JÁTÉKHÍREK, LETÖLTÉSEK,VÉGIGJÁTSZÁSOK, JÁTÉKADATBÁZIS, PODCAST ADÁSOK, FÓRUMOK ÉS MÉG SZÁMOS ÚJDONSÁG!


Az MSI a Windows Vista® Home Premium operációs rendszert ajánlja.
MSI
www.msi-hungary.com
A világ első túlhajtható notebook-ja!
Ő már választott. És Te?
Performance +UP TO 20%
15.4" MSI gamer notebook
MSI GX600 Performance
17" MSI gamer notebook
MSI GX700 Performance
Intel® Core2Duo T7500 (2.2 GHz)
Eredeti Windows Vista® Home Premium
NVIDIA 8600M GT TC 512MB
Felbontás: 1280*800 WXGA
2 GB DDR2 memória + 1GB Turbo memória
320 GB SATA HDD, HDMI / Bluetooth / Firewire / GBLAN
Gamer hátizsákkal és egérrel
Túlhajtás Turbó gomb megnyomásával (csak az MSI GX 600-on)
*a specifikációk előzetes értesítés nélkül változhatnak
MSI Gaming Series
Elérhető a következő viszonteladóknál:
www.3mernok.hu - www.professional.hu
www.moddingcomputer.hu - www.pcx.hu
Best Byte
www.bestbyte.hu